GameStar 5 98

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

+CD mit exklusiven Top-Demos
Incoming
Hexplore

Forsaken vs. Incoming

Das Duell: Descent-Killer gegen Bombast-Shooter
Plus spielbare Demos zu beiden Action-Knallern

Anno 1602

Geniales Aufbauspiel stößt Siedler 2 vom Thron
Megatest, Videospecial, Insider-Taktiken

Internet für Spieler

Als Marine oder Monster durch Aliens-Online
Im Test: Modems, ISDN, Provider, Internet-Spiele

Exklusivdemo: Incoming

GameStar 5/98
2 exklusive Top-Demos
Incoming
Hexplore (3D-Karte nötig)
Spielbare Demos: Heavy Gear, Mysteries of the Sith, Forsaken, Longbow 2, Oddworld, Incubation-Addon, Plane Crazy, G-Police (neu), Redline Racer, Powerboat Racing, Last Bronx
Videos: Unreal, Ultima 9, Anno 1602 (neu), GameStar TV
Patches: Armor Command, Anstoss 2 Verlängerung, I-War, Bleifuss 2 (3Dfx), Myth, Uprising, Diablo, Lands of Lore 2, Cart Precision Racing, TOCA u.v.a.
Aktualisierte Treiber: Creative Labs Graphics Blaster Extreme, Diamond Fire GL 1000 Pro, Diamond Viper V330 (Microsoft-certified), Diamond Viper V330 (Performance), Hercules Dynamite 3D/GL, Miro Magic Premium
Special: Neue Levels und mehr zu Age of Empires, Jedi Knight, Dark Reign, Command & Conquer, Dungeon Keeper, Demonworld **Plus:** T-Online, Virenscanner, ...ersnap, WinZip, Paint Shop Pr...

Exklusivdemos
Incoming, Hexplore

Weitere Demos: Heavy Gear, Longbow 2, Mysteries of the Sith, Forsaken, Oddworld, Incubation-Addon, G-Police (neu), Plane Crazy, Redline Racer, Powerboat Racing, Last Bronx

Videos: Unreal, Ultima 9, Anno 1602 (neu), GameStar TV
Patches: Anstoss 2 Verlängerung, I-War, Bleifuss 2 (3Dfx), Myth u.v.a.



C&C 3: Erste Bilder zu Tiberian Sun ★ Gelöst: Battle Zone & Dark Omen ★ 350 Tips

GameStart!

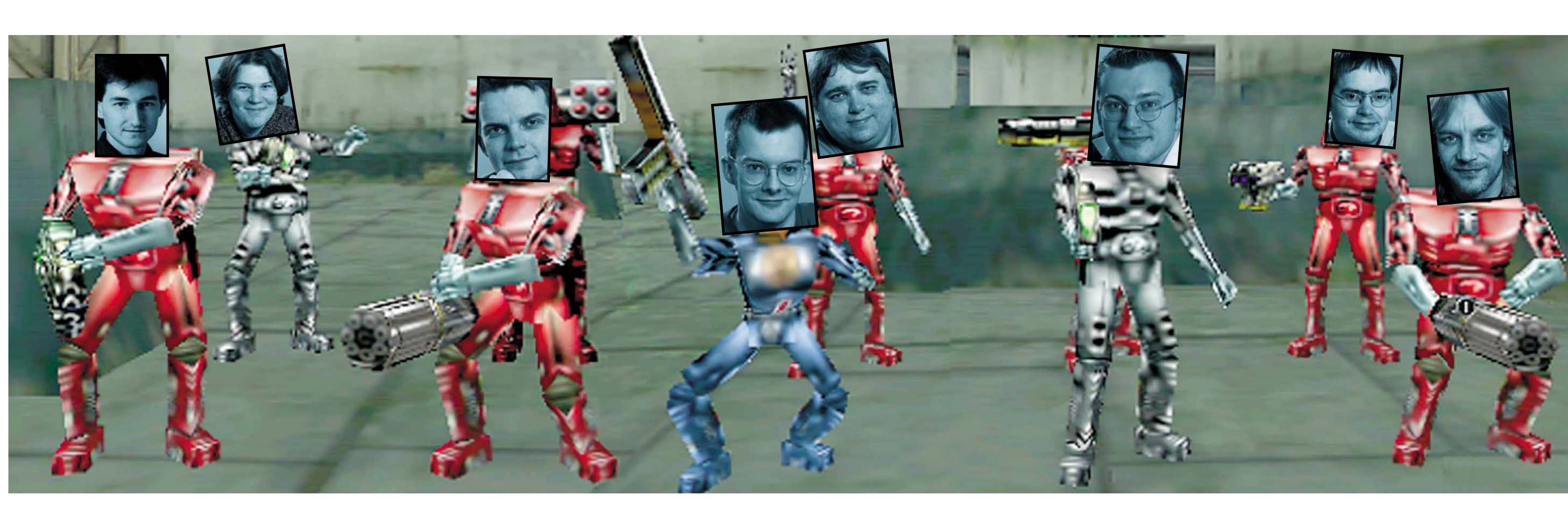
Bei unserer aktuellen Mitmachkarten-Auswertung führt Strategie als Lieblingsgenre mit 54 Prozent knapp vor den Actionspielen (50 Prozent). Damit spiegelt Ihre Meinung die aktuelle Marktlage ebenso wider wie die Schwerpunkte in diesem GameStar. Die beste Wertung kassierte das geniale Aufbau-Strategiespiel **Anno 1602**, dicht gefolgt vom **Incubation Mission Pack**. Gleich danach kommen mit **Incoming** und **Forsaken** zwei hochklassige Actionspiele, die beide atemberaubende, nie dagewesene Prachtgrafik auffahren.

Diese Gewichtung heißt nicht, daß andere Bereiche leer ausgehen. Über virtuelle Schlachtfelder rasselt endlich die Panzer-Simulation **M1 Tank Platoon 2** – für unseren Testexperten Michael Schnelle die realistischste ihrer Art. Und auch die Adventures/Rollenspiele haben mit der um Monate verspäteten deutschen Version von **Fallout** wieder was vorzuzeigen. Unser großer Schwerpunkt über **Spielen im Internet** wird Ihnen auf jeden Fall etwas zu bieten haben – egal, ob Sie schon zu den Web-Surfern gehören oder bislang skeptisch geblieben sind.

Immer noch nicht fertig geworden ist übrigens **StarCraft** – jeden Tag tauchen neue Bugs in dem Programm auf, bis zur letzten Sekunde ändert Blizzard noch Grafiken und Einheiten-Werte. Gerade erst wurde der Internet-Betatest beendet. Sobald das Spiel tatsächlich testfähig ist, werden wir es gebührend würdigen.

Viel Spaß beim Lesen,

Ihr GameStar-Team





54 Anno 1602 überrundet mit seiner Mischung aus Aufbauspiel und Echtzeit-Strategie Die Siedler 2.

Aktuell

Tests

Tips&Tricks

Hardware

Schwerpunkt: Internet für Spieler

Rubriken

Incubation Mission Pack



88 Viel 3D-Taktik fürs Geld bietet die hochklassige neue Missions-CD zu Incubation.

M1 Tank Platoon 2

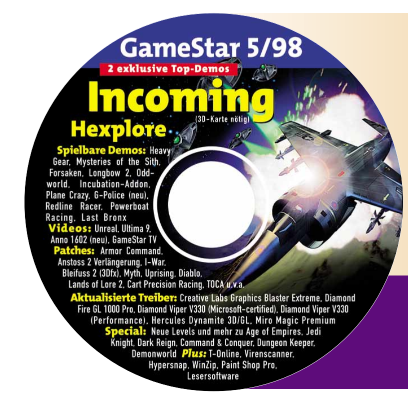


108 Die realistischste Panzer-Simulation der PC-Geschichte rollt endlich über die Bildschirme.

Tomb Raider Director’s Cut



120 Der Lara-Kult geht weiter: Im Director’s Cut gibt’s Goodies und vier komplett neue Levels.



Exklusiv-Demos: Incoming, Hexplore

Demos: Forsaken, G-Police, Heavy Gear, Incubation Mission-CD, Last Bronx, Longbow 2, Mysteries of the Sith, Oddworld: Abe’s Oddysee, Plane Crazy, Power Boat Racing, Redline Racer. Plus viele Patches, Tools, Programme und Zusatz-Levels...

Gerüchte, Szene

Frosch-Remake zum Schnäppchenpreis

Spiele-Remakes scheinen derzeit schwer angesagt zu sein. Der grüne Frogger-Frosch war einer der großen Verkaufsschlager im weihnachtlichen US-Geschäft, jetzt erwirbt Hasbro für 9 Millionen Mark die Rechte an alten Atari-Klassikern. Auf den ersten Blick ein großer Batzen Bares, auf den zweiten ein einmaliges Schnäppchen. Bis ein neuer Spieletitel etabliert ist, fließt sonst sehr viel Geld in teure Marketing-Aktionen. Bei Pong und Konsorten entfällt das – irgendwie haben wohl die meisten Spieler diese Namen noch im Hinterkopf. Also dürfen wir wieder die gleichen Spiele daddeln wie in der guten, alten Zeit, als der Computer noch keine drei Farben beherrschte und man beim Kürzel 3D an grün und rot beklebte Papierbrillen dachte.



So ganz geheuer ist mir dieser Trend trotzdem nicht. Ich denke ja wirklich gerne an durchzockte Nächte mit dem Ur-Frogger und seiner Verwandtschaft, aber heute möchte ich aktuelle Programme und keine aufgewärmten alten Kamellen. Das Spielprinzip war an die damalige Hardware angepaßt. Heute gibt's ganz andere Möglichkeiten, und die sollen die Hersteller bitteschön für neue Spiele nutzen – echtes 3D statt flachem 2D ist schließlich mehr als nur eine Sache der Optik.

Peter Steinlechner
Redakteur

Lands of Lore 3

Westwoods Vize-Präsident Louis Castle kündigt **Lands of Lore 3** an. In dem Rollenspiel sollen Sie die Geschicke eines Königs auf der Suche nach seiner verlorenen Seele steuern. Das Programm nutzt eine neue Grafik-Engine und wird ausschließlich mit 3D-Beschleunigern laufen. »Diesmal konzentrieren wir uns ganz darauf, daß die Handlung Grafiken und Spielprinzip möglichst glaubwürdig vereint«, so Castle. Den Charakter Ihres Protagonisten bauen Sie aus, indem Sie mächtigen Gilden mit jeweils anderem Wissen beitreten. Die Westwood-Designer versprechen neben einer abwechslungsreichen Story auch aufwendig animierte Städte mit realistischer Bevölkerung. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst '98 – wer's glaubt wird selig...

Ion Storm



John Romero: Daikatana 2 basiert wahrscheinlich auf der Unreal-Engine.

John Romero, Designer-Legende und Chef von Ion Storm, hat neue Informationen zum 3D-Actionspiel **Daikatana** verraten. »Wegen einiger technischer Problemen mit der Grafik-Engine«, so Romero, »erscheint **Daikatana** kaum vor September«. Der bereits geplante Nachfolger werde höchstwahrscheinlich nicht mehr auf der **Quake 2**-Engine, sondern auf Unreal-Technik basieren. Außerdem soll nicht Ion Storm selbst das Spiel entwickeln, sondern ein unabhängiges Team namens Human Head.



Daikatana: 3D-Action nicht vor September '98.

Quake 3

Für die Überraschung des Monats sorgte John Carmack. Der Chef von id Software hat sich entschlossen, das High-end-3D-Actionspiel **Trinity** erst später zu entwickeln und statt dessen doch **Quake 3** zu produzieren. Die Grafik-Engine soll von Grund auf neu entstehen, einige Bestandteile von **Trinity** enthalten und ausschließlich mit 3D-Beschleunigern laufen; eine 3Dfx-Karte mit Voodoo-1-Chip soll allerdings ausreichen. Alle übrigen Programm-Module wie die Mehrspieler-Funktionen will Carmack aus der **Quake 2**-Engine übernehmen.

Hasbro spielt Atari

Hasbro Interactive hat für umgerechnet etwa 9 Millionen Mark die Rechte an allen Spielen von Atari gekauft. Darunter sind auch Klassiker wie **Asteroids**, **Breakout**, **Centipede**, oder **Pong**. Hasbro will die legendären Uralt-Daddler in technisch aufgemotzter Form auf dem PC veröffentlichen, den Anfang macht angeblich **Centipede**.

Star Trek Colonials

Interplay arbeitet Gerüchten zufolge an einem Strategiespiel im guten alten Universum von Kirk, Spock und Pille. **Star Trek Colonials** – so angeblich der Arbeitstitel – soll vor allem grafisch neue Trek-Maßstäbe setzen. Nähere Details zu Spielprinzip oder Erscheinungstermin werden von Interplay noch als Verschlußsache behandelt.

Turok 2

Angeblich hat ein schlichter Programmier-Fehler eine der Schwächen des 3D-Actionspiels **Turok: Dinosaur Hunter** verursacht. Es geht um das starke Fogging, das weit entfernte Objekte im Dunst verschwinden und wertvolle Prozessor-Zeit dafür allen nahen Gegenständen zukommen läßt. Das sei gar nicht nötig gewesen, allerdings habe einer der Programmierer, die den Quell-Code vom N64 auf den PC konvertierten, die Zeile »Fogging On« nicht richtig verstanden – ein einfaches »Off« hätte den Nebel aus dem Dschungel vertrieben. Im geplanten **Turok 2: Seeds of Evil**

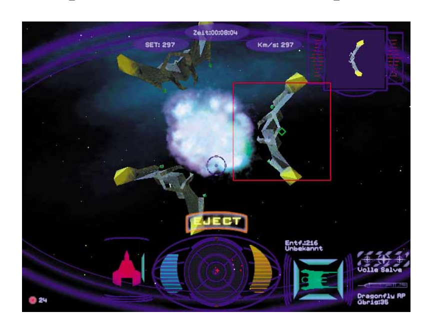


Turok: Fogging im Hintergrund nur Programmierer-Fehler?

soll derartiges nicht geschehen. Erste Arbeiten für die PC-Version fangen angeblich derzeit an. Gerüchten zufolge bekommt die Comic-Rothaut eine eigene, maßgeschneiderte Grafik-Engine spendiert, die selbst weit entfernte Berge darstellt, sofern sie nicht absichtlich hinter Wolken verborgen sind. Ein Mehrspieler-Modus soll ebenfalls geplant sein.

Wing Commander 5: Mehr Missionen

Neues Futter für Raumflieger: Angeblich plant Origin eine Missions-CD für Wing Commander Prophecy. Neben frischen Kampfeinsätzen soll es auch ein paar zusätzliche Videoschnipsel geben, ansonsten soll das Addon Standardfilme (Briefing-Szenen) des Hauptprogramms zeigen. Bereits bei Wing Commander 1 und 2 gab es derartige Zusatz-Einsätze. Die neuen Missionen sollen im Sommer fertig sein. Das ursprünglich vorgesehene Mehrspieler-Addon wird es hingegen bis auf weiteres nicht geben.



Wing Commander Prophecy: Missions-CD mit neuen Weltraum-Schlachten geplant?

Tomb Raider: der Film

Ein Film zu Tomb Raider gilt nach vielen Gerüchten jetzt endlich als sicher. Paramount hat sich die Rechte gesichert und das Produzenten-Gespann Larry Gordon und Lloyd Levin beauftragt, alles weitere in die Bahnen zu leiten. Die beiden waren bislang unter anderem für Stirb Langsam 1 und 2 sowie die Predator-Filme verantwortlich. Wer Fräulein Croft darstellen wird, steht noch in den Sternen – unter der Hand wurde uns allerdings versichert, Demi Moore habe wiederholt Interesse an der Rolle gezeigt.

Duke Nukem-Film

Auch der geplante Duke Nukem-Streifen ist angeblich bereits unter Dach und Fach, nähere Infos gibt's hierzu allerdings noch nicht. Scott Miller, Chef von 3D-Realms, macht sich trotzdem schon mal Gedanken über die Besetzung. »Schwarzenegger ist zu alt, van Dammes Englisch zu schlecht«, meint er und fügt hinzu, daß er möglichst viele seiner Mitarbeiter in kleineren Nebenrollen unterbringen möchte.

Frage des Monats

In Ausgabe 4/98 fragten wir: »Stört Sie explizit dargestellte Gewalt in Computerspielen?«

Ergebnis: Die große Mehrheit der befragten Leser stört sich nicht an Gewalt in PC-Spielen.

Ja	21%
Nein	59%
Egal	20%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 4/98.

Ultima Online

Erzürnte Avatare des Internet-Rollenspiels Ultima Online haben Origin verklagt. Die Spieler sind sauer, weil Origin viele Versprechungen nicht eingehalten habe. Es sei praktisch unmöglich, auch nur annähernd 24 Stunden am Tag durch das virtuelle Britannia zu marschieren, weil die Server regelmäßig nicht zu erreichen seien. Ebenfalls habe Ultima Online nichts von einem Echtzeit-Rollenspiel, weil es durch den Internet-Lag ständig zu Spielverzögerungen komme. Außerdem seien die Hardware-Mindestanforderungen auf der Packung zu niedrig. Der Anklage wird in den USA größere Bedeutung beigemessen; es ist das erste Mal, daß verärgerte Kunden einen Computerspiele-Hersteller vor den Kadi bringen wollen. Ein Sprecher von Origin wies die Beschuldigungen zurück.

News-Ticker

MINDSCAPE: Der amerikanische Spiele-Hersteller wurde mitsamt SSI von The Learning Company übernommen. ★★★ **CHOPLIFTER**: Gerüchten zufolge arbeitet Microprose an einer 3D-Version des Action-Klassikers. Die neue Variante entwickelt angeblich Dan Gorlin – der hatte damals schon die Projektleitung. ★★★ **ELECTRONIC ARTS**: EA Sports konnte sich für fünf Jahre die weltweiten Spiele-Rechte an der Wrestling-Liga WCW sichern. Bislang hatte THQ die Lizenz. ★★★ **BLUE BYTE**: Die langjährigen Entwickler Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop verlassen das Mülheimer Softwarehaus, um ein eigenes Projekt auf die Beine zu stellen. ★★★ **GOD**: Der Verbund unabhängiger Hersteller hat mit Edge of Reality (gegründet vom ehemaligen Turok-Designer Rob Cohen) ein weiteres Mitglied. ★★★ **ID SOFTWARE**: Die Quake-Macher haben American McGee gefeuert. Der Level-Designer will in Zukunft Internet-Casinos eröffnen. ★★★ **AURAN**: Die australischen Dark-Reign-Entwickler produzieren ihr nächstes Spiel für Electronic Arts. ★★★ **SIERRA**: Polizeibesuch beim Spiele-Giganten – in friedlicher Absicht. Cops aus Los Angeles und San Franzisko helfen den SWAT-2-Entwicklern mit Tips aus der Praxis. Als Dankeschön werden Bilder der Beamten im Spiel auftauchen. ★★★ **LUCASARTS**: Drei der Hauptbeteiligten an Jedi Knight machen sich selbständig. Chef-Programmierer Ray Gresko und Ober-Leveldesigner Ingar Shu gründen Nihilistic Software, Projektleiter Justin Chin die Firma The Infinite Machine. ★★★ **CYAN**: Die Myst-Brüder haben sich getrennt. Während Rand Miller weiterhin Spiele machen will, dreht Robyn Miller demnächst einen Myst-verwandten Film. ★★★ **BMG INTERACTIVE**: Die Spiele-Tochter des Bertelsmann-Konzerns wurde vom US-Publisher Take Two gekauft.

Spiele News

StarCraft und die Pünktlichkeit

Die Strategiewelt wartet auf StarCraft. Und das nicht erst seit gestern: Mehrere »todsichere« Erscheinungstermine kamen und gingen, doch die längst freigehaltenen Händlerregale bleiben immer noch leer. Scherzkekse behaupten sogar, daß StarCraft schon seit Jahren in WarCraft 2 versteckt sei und mit einem Cheat aktiviert werden kann, während das Blizzard-Team sich auf einer einsamen Insel in der Sonne aalt.

Viele regen sich über Blizzards »Termintreue« auf. Doch warum eigentlich? Mir ist ein Spiel, das sich um Monate verspätet, immer noch lieber als eins, das pünktlich voller Bugs steckt. Ich habe nämlich nicht die geringste Lust, mir Patch um Patch zu besorgen, nur um die allergröbsten Fehler auszubügeln. Beispiele für diese kundenfeindliche Produktpolitik gibt's schließlich mehr als genug. Darum sollte man es den Blizzards hoch anrechnen, daß sie sich von ungeduldigen Kommentaren nicht irritieren lassen. Nur einen Vorschlag hätte ich: Sollte es je ein StarCraft 2 geben, schlagt bitte gleich ein halbes Jahr auf den geplanten Erscheinungstermin drauf – mindestens.

Martin Deppe
Redakteur

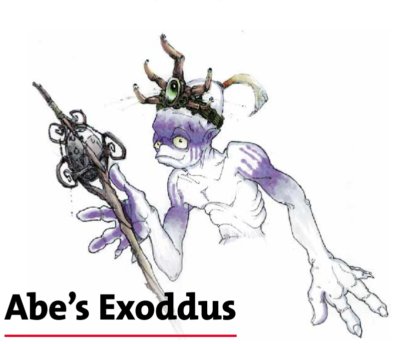


Shadowman: Als Voodoo-Krieger auf Jagd.

Diablo 2

Die Designer bei Blizzard betätigen sich derzeit als Maurer in den vier geplanten Städten des Action-Rollenspiels Diablo 2. Die deutlich aufwendiger als im Vorgänger animierten Fantasy-Metropolen sollen neben liebevoll gestalteten Häusern auch Passanten bieten. Mit denen können Sie allerlei Schwerter, Tränke und sonstige Inventar-Gegenstände tauschen. Diablo 2 erscheint voraussichtlich gegen Jahresende.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Abe's Exoddus

Das Action-Adventure Oddworld geht in die Verlängerung. Während der offizielle zweite Teil nicht vor Ende '99 erscheint, wird der überraschend angekündigte Nachschlag Abe's Exoddus bereits im Herbst zu haben sein. Das Programm soll da anfangen, wo Oddworld aufhört. Wieder steuern Sie Abe durch die düsteren Fleischfabriken. Optisch soll sich nichts Grundlegendes ändern, dafür lernt Abe neue Fähigkeiten. »Er kann unter anderem seine Abwinde lenken – mit wirklich ungeahnten und zerstörerischen Möglichkeiten«, drückt es Projektleiter Lorne Lanning aus.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91

Shadowman

Nach Comic-Rothaut Turok setzt Acclaim ein weiteres Strichmännchen auf den PC um. Im 3D-Actionspiel Shadowman steuern Sie einen ehemaligen Schläger, der durch Voodoo-Zauber zum Kämpfer für das Gute mutierte. Mit magischen und konventionellem Kampfgerät geht es einer Gang untoter Killer an den Kragen. Den Protagonisten sehen Sie durch umschaltbare, imaginäre Kameras. Besonderes Highlight soll die Außenwelt werden, in der Sie extrem ausgedehnte Spaziergänge unternehmen können.

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55



Diablo 2: Die vier großen Städte nehmen Gestalt an.

Total Annihilation Missions-CD

In der letzten Aprilwoche wird Total Annihilation: The Core Contingency veröffentlicht. Die Missions-CD erweitert Cavedogs Echtzeit-Strategiespiel auf 225 Einheiten, 75 Missionen, 65 Mehrspieler-Karten und zwölf 3D-Welten.

TA-Designer Chris Taylor trennte sich unterdessen Mitte März von Cavedog – im Guten, wie es heißt. Trotz seines Abschieds soll Total Annihilation 2 zum Jahresende in die Läden kommen.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[2]	Age of Empires
2	[9]	Jedi Knight
3	[1]	Tomb Raider 2
4	[7]	FIFA '98
5	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[3]	Wing Commander Prophecy
7	[6]	Grand Theft Auto
8	[8]	Diablo: Hellfire
9	[4]	Curse of Monkey Island
10	[18]	NHL '98
11	[10]	F1 Racing Simulation
12	[13]	Die Siedler 2
13	[16]	Dungeon Keeper
14	[11]	Civilization 2
15	[-]	Dark Reign
16	[14]	Anstoss 2
17	[15]	Total Annihilation
18	[17]	Worms 2
19	[20]	Grand Prix 2
20	[19]	Turok: Dinosaur Hunter

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Robo Rumble

Actionreiche Echtzeit-Strategie in effektvoller 3D-Grafik verspricht **Robo Rumble**, das Topware derzeit vom polnischen Softwarehaus Metropolis entwickeln läßt. Bei einem Rüstungswettbewerb bastelt der Spieler in 30 Levels aus je 8 Beinen, Torsos und Waffen eigene Roboter zusammen, die er gegen das feindliche Hauptquartier schickt. Statt Ressourcen zu verwalten, muß der Kommandant mit einem festen Budget auskommen. Schon im Mai dürfen sich Generäle mit 3D-Karte in die virtuellen Arenen stürzen.

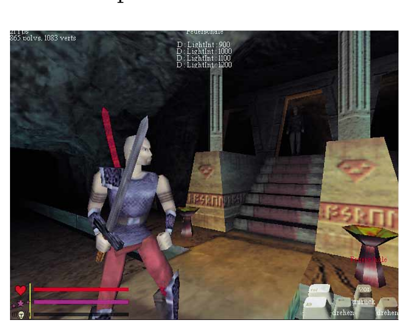
Info: Topware, ✆ (0621) 48 050



Robo Rumble: Echtzeit-Strategie mit heißen Explosionen und selbstdesignten Robotern.

Gothic

Ein Team ehemaliger Greenwood-Entwickler hat sich unter dem Label Piranha Bytes zusammengeschlossen. Das erste Projekt wird ein Rollenspiel mit dem Arbeitstitel **Gothic**. Die Grafik-Engine steht schon und soll der 3D-Shooter-Konkurrenz in nichts nachstehen. In Sachen Gegner-KI will sich **Gothic** sogar deutlich abheben: Feinde warten nicht kampfbereit hinter den Ecken, sondern gehen eigenen Tätigkeiten nach. In den Animationen des Alter ego wirkt sich der Erfahrungsgrad aus, so daß sich Fortschritte in der Kampfausbildung beim Zuhauen optisch bemerkbar machen.



Gothic: Sie sehen dem Helden an, welche Waffe er gerade in seiner Faust trägt.



Pizza Syndicate: Erste Designs zeigen gerenderte Gastronomie-Tempel.

Pizza Syndicate

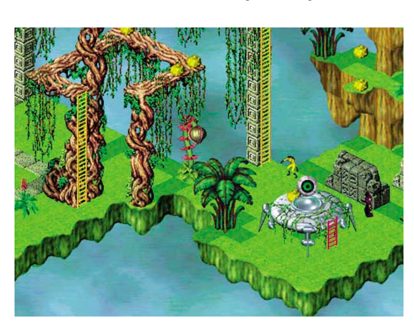
Die humorige Gastronomie-Simulation **Pizza Connection** geht in die zweite Runde. In **Pizza Syndicate** schwingen Sie wieder als Ristorante-Chef das Ofenblech, um mit den leckeren Kalorienbomben mehr Kohle zu verdienen als die Konkurrenz. Ihre Pizzen sollen Sie diesmal mit rund 80 Zutaten frei belegen können. Wem der Sinn nach eher dunklen Geschäften steht, der schließt sich der Mafia an und arbeitet sich zum mächtigsten Paten der Stadt hoch. Zwischendurch sollen Verfolgungsjagden und Schießereien für Abwechslung sorgen. Ihr original italienisches Gasthaus-Imperium bauen Sie vermutlich ab September '98 auf.

Info: Software 2000, ✆ (05241) 98 60 10

Lode Runner 2

Das Geschicklichkeits-Denkspiel **Lode Runner** existiert in verschiedenen Varianten bereits rund 15 Jahre, derzeit erweckt GT Interactive den Klassiker zu neuem Leben. In **Lode Runner 2** sollen Sie erstmals in 3D über die legendären Leitern kraxeln können, außerdem wird es aufwendige Licht- und Schatteneffekte geben. Ansonsten orientiert sich das Remake am Vorgänger. Im fertigen Spiel erwarten Sie fünf unterschiedliche Welten, als Erscheinungstermin ist derzeit September '98 geplant.

Info: GT Interactive, ✆ (01805) 25 43 91



Lode Runner 2: Per 3D-Leiter entfleuchen Sie Ihren überaus anhänglichen Verfolgern.

StarCraft und die Unpünktklichkeit

Die Features von StarCraft klingen außerordentlich gut, nach zig Ankündigungen und dem spannenden Betatest möchte ich endlich wissen, ob das Ding an WarCraft 2 heranreicht. Aber das ist genau der springende Punkt: Was, um alles in der Welt, hat Blizzard in den letzten zweieinhalb Jahren gemacht? Die grundsätzliche Engine von StarCraft steht seit 1996, sie baut immer noch auf simplen 2D-Schlachtfeldern auf. Die Grafik kann sich zwar sehen lassen, ist aber meilenweit von den coolen Reliefkarten samt Polygontruppen eines Total Annihilation entfernt.

Diablo, der letzte große Blizzard-Titel, kam von Blizzard North. Was also haben die StarCraft-Designer seit WarCraft 2 gemacht: sich auf dem Erfolg ausgeruht? Es gibt mir schon zu denken, wenn zur Stunde noch an Grafiken gearbeitet wird. Wenn der »todsichere Veröffentlichungstermin« Woche um Woche verschoben wird. Damit Sie mich richtig verstehen: Es ist auch mir lieber, daß StarCraft erst erscheint, wenn es fix- und fertig ist. Nur glaube ich, daß das Spiel mit etwas mehr Disziplin schon längst auf dem Markt sein könnte. Wenn es aber tatsächlich so lange dauern muß, liebe Blizzard-Leute – dann macht doch bitteschön nicht die Spielefans mit ständigen »Ende der Woche kommt's bestimmt«-Aussagen heiß.

Jörg Langer
Chefredakteur

Berichtigungen

Ultima Collection: Entgegen der ursprünglichen Aussagen von Electronic Arts sind nun doch nicht alle zehn Handbücher zu einem großen zusammengefaßt. Statt dessen liegen sie auf CD vor, gedruckt gibt's nur die Referenzkarten als DIN-A5-Heftchen. Die Landkarten liegen lediglich als stark verkleinerte schwarzweiß-Kopien bei.

Incubation Mission Pack: Leider hat sich in unseren Wertungskasten auf Seite 89 dieser Ausgabe ein Fehler eingeschlichen. Die richtige Multiplayer-Angabe muß lauten: Zwei Spieler (Modem), bis vier (abwechselnd an einem PC, Netzwerk, Internet)

Spiele News

FIFA 98 World Cup

Pünktlich zur Weltmeisterschaft schickt EA Sports Frankreich 98: Die Fußball-WM in die Fußball-Arena. Die weltmeisterliche Variante von FIFA 98 hat die offizielle Lizenz, deshalb kicken alle Dribbelkünstler unter echtem Namen in Original-Stadien. EA will sogar typische Bewegungsmuster der bekanntesten Stars eingebaut haben. Neu ist das Spiel-Management, mit dem Sie Ihre Mannschaft auch während der Partien coachen. Außerdem können Sie die größten Finalspiele der bisherigen WM-Geschichte nochmals austragen. Frankreich 98 tritt im Mai '98 an.



Frankreich 98: Führen Sie die PC-Nationalmannschaft zur Weltmeisterschaft.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Septerra Core

Für Topware entwickeln die amerikanischen Valkyrie-Studios das Rollenspiel Septerra Core. Als Heldin Maya dringt der Spieler mit bis zu acht Mitstreitern durch sieben Kontinental-Schalen zum Kern einer phantastischen Welt vor. Mit Hightech-Waffen und kombinierbaren Magie-Karten geht es in 200 gerenderten Örtlichkeiten rundenweise gegen 30 Feindarten. Auch Rätseleinlagen und die Interaktion mit NPCs sollen nicht zu kurz kommen. Rollenspielfans müssen sich noch bis Jahresende gedulden.


Septerra Core: Streitlustige Manga-Mädels kämpfen sich zum Kern der Welt.

Info: Topware, ☎ (0621) 48 050

Autobahn Raser

Vollgas ohne Knöllchenrisiko verspricht Autobahn Raser. Auf acht originalgetreuen, wenn auch stark gerafften deutschen Fernstraßen tragen Sie geheime Wettrennen aus. Natürlich sieht die Polizei dem illegalen Treiben nicht tatenlos zu, sondern greift mit Radarfallen und Straßensperren ein. Autobahn Raser soll Anfang Mai im Laden stehen.



Autobahn Raser: Bleifuß auf Fernstraßen.

Info: Koch Media, ☎ (0130) 81 76 58

Typherra

»Alarm im Stratos-System« heißt es im Actionspiel Typherra. Als Mitglied einer intergalaktischen Polizeitruppe jagen Sie Aliens im All mit Raumschiffen, auf Planeten und Raumstationen zu Fuß. Die Bewegungen sämtlicher Lebewesen werden per Motion-Capturing von Menschen übernommen, im Weltall gibt's unter anderem »echte« 3D-Nebelfelder. Der Genre-Mix wird derzeit von Reakktor in Hannover entwickelt und soll im Herbst '98 Premiere feiern.

Info: BMG Interactive, ☎ (01805) 30 45 25

GameStar-Charts APRIL MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Mysteries of the Sith	3D-Action	LucasArts	90%
2	Battlezone	3D-Strategie	Activision	89%
3	Anno 1602	Aufbauspiel	Sunflowers	88%
4	Incubation Mission Pack	Taktikspiel	Blue Byte	87%
5	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	86%
6	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Activision	86%
7	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	Interplay	85%
8	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	Microprose	85%
9	Forsaken	3D-Action	Acclaim	84%
10	I '76: Nitro Riders	Simulation	Activision	84%
11	Anstoss 2	Fußball-Manager	Ascaron	84%
12	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	Eidos	82%
13	Incoming	Actionspiel	Rage	80%
14	Formel 1 '97	Rennspiel	Psygnosis	79%
15	Die by the Sword	Actionspiel	Interplay	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	78%
17	Red Baron 2 (deutsch)	Flugsimulation	Sierra	78%
18	Fighting Force	Prügelspiel	Eidos	74%
19	Bust-a-move 2	Geschicklichkeit	Taito	74%
20	Jazz Jackrabbit 2	Jump-and-run	Epic	72%

Die 20 besten PC-Spiele im April und Mai. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 04/98 und 05/98.

Spiele News

Star Trek: Birth of a Federation

Microprose überarbeitet die bislang wenig spektakuläre Grafik von **Birth of a Federation** – erste Bilder erinnerten eher an eine Enterprise mit kaputtem Hauptschirm. In dem rundenbasierten Strate-



Birth of a Federation: Als Vulkanier das Universum erforschen.

giespiel erforschen und besiedeln Sie mit einer der bekannten Rassen wie Cardassianer, Romulaner, Ferengi, Klingonen oder natürlich in Föderationsdiensten die Galaxis. Die Startfreigabe soll im 3. Quartal dieses Jahres erfolgen.

Info: Microprose: ✆ (0521) 96654-0

Army Men

Der Strategie-Titel **Army Men** läßt Sie aus der Vogelperspektive die Geschicke von Spielzeug-Soldaten steuern. Die dunkelgrünen Uniformträger kämpfen sich durch einen Kunststoff-Krieg und lassen Gegner etwa per Flammenwerfer dahinschmelzen. **Army Men** soll über ein ausgeklügeltes Befehlssystem verfügen: Auf Knopfdruck erteilen Sie Kommandos wie »bewacht den Berg da drüben«. Die synthetischen Heeresverbände setzen sich voraussichtlich noch diesen Sommer in Marsch.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 0033



Army Men: Spielzeug-Soldaten im Clinch.

Outwars

Das Actionspiel **Outwars** von Microsoft steckt Sie als Soldat der Zukunft in einen Jump-Suit. Dieser Anzug ermöglicht dank eingebautem Jet-Pack kurze Schwebephasen und schützt eine Weile vor Treffern. Eine durchgehende Kampagne erzählt die Geschichte vom Kampf der Menschheit gegen häßliche Insekten-Aliens – Starship Troopers läßt herzlich grüßen. **Outwars** soll im zweiten Quartal '98 erscheinen.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

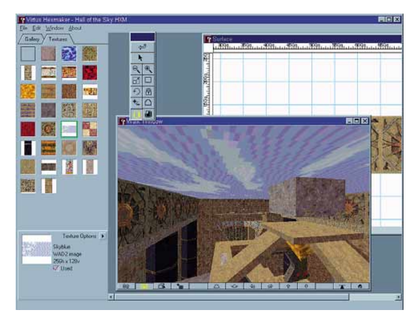


Outwars: Die feindlichen Insekten-Aliens tauchen mit Vorliebe in Gruppen auf.

Hexmaker

Mit **Hexmaker** von Virge basteln Sie neue Levels für das 3D-Actionspiel **Hexen 2**. Das Programm ist verhältnismäßig komfortabel zu bedienen, außerdem gibt's eine umfangreiche Bibliothek von Texturen und 3D-Objekten gleich mit dazu. **Hexmaker** ist offiziell von Raven Software lizensiert und setzt ein installiertes **Hexen 2** voraus; es soll rund 30 Mark kosten.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 0033



Hexmaker: Texturen ändern Sie am Objekt.

Game, Net & Match



Blue Byte arbeitet an letzten Online-Details von **Game, Net & Match**. In der Tennis-Simulation kämpfen Sie per Internet um Punkte, aus denen die Rechner der Mülheimer eine aktuelle Weltrangliste erstellen. Übrigens lernt nicht nur der menschliche PC-Sportler dazu, auch die Computer-Figuren selbst verbessern durch Übung allmählich Ihre Fähigkeiten. **Game, Net & Match** setzt im Sommer '98 zum ersten Aufschlag an.

Info: Blue Byte, ✆ (0208) 450 8888

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[3]	FIFA 98
2	[5]	Age of Empires
3	NEU	Anstoss 2 – Die Verlängerung
4	[2]	Wing Commander Prophecy
5	NEU	Mysteries of the Sith
6	[7]	Riven: The Sequel to Myst
7	[1]	Tomb Raider 2
8	[4]	Lords of Magic
9	NEU	Flight Unlimited 2
10	[9]	F1 Racing Simulation
11	[10]	Die Siedler 2 Gold Edition
12	[6]	Blade Runner
13	[11]	Grand Theft Auto
14	[8]	Curse of Monkey Island
15	[16]	Anstoss 2
16	[-]	Jedi Knight
17	[18]	Eastern Front
18	[14]	TOCA – Touring Car Champ.
19	[13]	Lands of Lore: 2
20	[-]	Need for Speed 2 SE

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News



Miro peilt mit der Hiscore2 die Highend-Nische im Voodoo-2-Markt an.

Miro Hiscore2 3D

Ab Mai 1998 wird der Nachfolger der Miro **Hiscore 3D**, schlicht **Hiscore2 3D** betitelt, zu kaufen sein. Das Board mit dem neuen **Voodoo 2**-Chipsatz von 3Dfx Interactive wartet wie schon sein Vorgänger mit interessanten Details auf: Neben satten 12 MByte Speicher soll es als einziges in Deutschland angebotenes V2-Modell einen TV-Ausgang bekommen. Besonders viel Mühe wollen sich die Braunschweiger mit den Treibern geben, weshalb die 3D-Zusatzkarte schneller als vergleichbare Modelle werden soll. Miro folgt dem allgemeinen Trend und bietet die circa 650 Mark teure **HiScore2** (abgesehen von ein paar Demos) ohne Spielebundle an.

Info: Miro, ✆ (01805) 228144, ab Mai (01805) 223526

PC für 999 Mark

Billiger geht's fast nicht mehr: Die Snogard Computer GmbH hat als erster Anbieter einen Komplett-PC für knapp 1.000 Mark im Angebot. Der **Smart I** ist mit einem Cyrix 6x86/PR166-Prozessor, 16 MByte EDO-RAM, 1,2 GByte-Festplatte, 8fach-CD-ROM sowie SIS-onBoard-Grafikchip und 14-Zoll-Monitor ausgestattet. Selbst für Soundkarte und Lautsprecher war Platz im Budget, das Betriebssystem müssen Sie jedoch zusätzlich erwerben. Schwachpunkt: Da die Grafikkarte System-RAM benutzt, stehen nur etwa 12 bis 15 MByte Hauptspeicher zur Verfügung – zuwenig für aktuelle Spiele. Eine Aufrüstung ist jedoch problemlos möglich.

Info: Snogard, ✆ (02234) 96200406

T-Online günstiger

Die Telekom senkt die Preise für T-Online: Ab 1. April kostet der Online-Dienst pro Stunde Surfen dann rund um die Uhr nur noch drei Mark. Der bisherige Zuschlag von 1,80 Mark pro Stunde tagsüber entfällt.

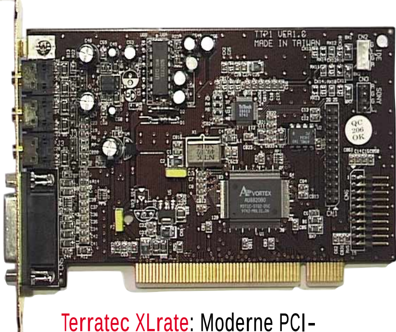
Info: T-Online, ✆ (0130) 0198

PCI-Sound von Terratec

Mit der XLrate steigt Terratec in den Markt der PCI-Soundkarten ein. Das knapp 200 Mark teure Board vertraut auf die A3D-Technik von Aureal, die technischen Details klingen sehr vielsprechend. So soll die Xlrate auch im echten DOS-Modus voll Soundblaster-kompatibel sein, außerdem kann sie mit einem selten gewordenen Connector für Wavetables aufwarten.

Ebenfalls neu, wenngleich noch für den traditionellen ISA-Bus, ist die EWS64 S. Sie löst die Maestro 32/96 ab und zielt speziell auf ambitionierte Spieler, die sich auch für Musik am PC interessieren. Die EWS64 S enthält Direct-Sound3D-Unterstützung für bis zu vier Lautsprecher und einen hochwertigen Wavetable. Für 370 Mark liefert Terratec die Karte im schmucken Aluminiumköfferchen aus – weshalb auch immer.

Info: Terratec, ✆ (02157) 817914



Terratec XLrate: Moderne PCI-Soundkarte zum moderaten Preis.

Asus expandiert

Asus, bislang hauptsächlich als Hersteller exzellenter Mainboards bekannt, entwickelt sich langsam zum Vollsortimenter. Neu ist zum Beispiel das CD-ROM **CD-S340**. Dabei handelt es sich um ein 34fach-IDE-Laufwerk, das laut Hersteller eine mittlere Zugriffszeit von nur 80 ms aufweist. Dank einem speziellen DDSS (Double Dynamic Suspension System)-System soll das Gerät trotz der hohen Drehzahlen sehr laufruhig sein. Preis: um die 200 Mark.

Auch bei den Soundkarten mischt Asus mittlerweile mit. Die **PCI-AXP201** ist ein günstiges, 64-stimmiges PCI-Board mit dem Maestro-1-Chip von ESS. Besondere Beachtung schenkte Asus dem Gameport, der auch in Pentium-II-Systemen keine Probleme bei der Joystickerkennung haben soll. Der Preis dürfte sich bei etwa 150 Mark einpendeln.

Info: Asus, ✆ (02102) 445011



Mit dem CD-S340 schraubt Asus die Umdrehungszahl bei CD-Laufwerken auf 34fach hoch.

Rummel um DVD

Eine Einigung beim zukünftigen Audiostandard ist in Sicht, doch die Streitigkeiten um DVD gehen weiter: Bei den Recordern für wiederbeschreibbare DVDs werden in Zukunft wohl zwei unterschiedliche Geräteklassen auf dem Markt erscheinen, die zueinander inkompatibel sind. Während Hitachi, Toshiba und Panasonic auf die **DVD-RAM** setzen, entwickeln unter anderem Sony, Philips und Yamaha Modelle nach dem sogenannten **DVD+RW**-Standard. Die Discs, die mit der DVD+RW-Technik geschrieben wurden, lassen sich auf DVD-RAM-Geräten nicht lesen; und umgekehrt. Beide Techniken sollen ab Mitte 1998 in größeren Stückzahlen erhältlich sein, die Preise für die Geräte werden bei etwa 1500 Mark liegen.

Technik News

Pentium II als Sparversion

Mit dem neuen Markennamen Celeron (vormalig »Covington«) werden etwa ab Jahresmitte Chips für besonders preisgünstige Basis-PCs unter 2.000 Mark erhältlich sein. Dabei handelt es sich um einen Pentium II mit 233 MHz oder 266 MHz, der auf den internen L2-Cache von 512 KByte verzichten muß, dessen L1-Cache dafür auf 64 KByte verdoppelt wurde. Damit rutscht der Celeron in den Leistungsbereich vergleichbarer MMX-CPUs auf Sockel-7-Basis, soll allerdings auch in etwa gleich teuer sein wie zum Beispiel AMDs K6.

Info: Intel, ☎ (089) 991430

19-Zöller für unter 1.500 Mark

Mit dem D1995 FE unterbietet Miro als einer der ersten Hersteller die 1.500-Mark-Schallmauer bei den zunehmend populärer werdenden 19-Zoll-Monitoren. Das Gerät kommt bei deutlich größerer Bilddiagonale mit der Stellfläche eines 17-Zöllers aus. Der D1995 FE benutzt die bewährte Hitachi-Bildröhre und bietet selbst bei einer Auflösung von 1280 mal 768 Punkten bis zu 88 Hz Bildwiederholrate.

Info: Miro, ☎ (01805) 228144, ab Mai (01805) 223526



Der D1995 FE ist mit knapp 1.500 Mark einer der günstigsten 19-Zoll-Monitore.

IBM baut Chips für AMD

AMD gab bekannt, daß ein Zweijahresvertrag mit IBM unterschrieben sei. Demnach wird IBM bereits im dritten Quartal mit der Produktion von K6-Rohlingen beginnen. AMD hofft, mit Hilfe der Produktionsauslagerung die massiven Lieferengpässe aufgrund schwacher Produktionsausbeute beim K6-Prozessor in den Griff zu bekommen.



AMD läßt sich von IBM bei der Prozessorproduktion unter die Arme greifen.

Info: AMD, http://www.amd.com

Lenkrad mit Force-Feedback-Technik

Das Destiny-Lenkrad (Test in GameStar 4/98) hat uns gar nicht gefallen, doch Anubis probiert´s erneut: Auf der CeBit will man als weltweit erster Hersteller ein funktionierendes Force-Feedback-Lenkrad präsentieren. Preis und endgültiger Liefertermin stehen noch nicht fest, lange soll es allerdings nicht mehr dauern, bis auch die Lenkräder am PC kräftig rüttelnd zurückschlagen.

Info: Anubis, ☎ (06897) 90880

Internet schneller

Laut einer Studie von Keynote-Systems wird das Internet immer schneller. Angeblich stieg die Geschwindigkeit des Netzes in den letzten 12 Monaten um etwa 60 Prozent. Keynote ermittelt dazu im 15-Minuten-Abstand die Reaktions- und Downloadzeiten der 40 größten Websites wie Microsoft, IBM, Yahoo, Fedex und New York Times. In den ersten acht Wochen 1997 benötigte der Download von allen 40 Sites über eine T1-Leitung im Durchschnitt insgesamt 42,89 Sekunden. Im selben Zeitraum 1998 dauerte derselbe Download nur noch durchschnittlich 24,39 Sekunden. Keynote führt die Geschwindigkeitssteigerung in erster Linie auf den Ausbau der Backbone-Leitungen (Hauptverkehrs-Leitungen zwischen Providern) zurück.

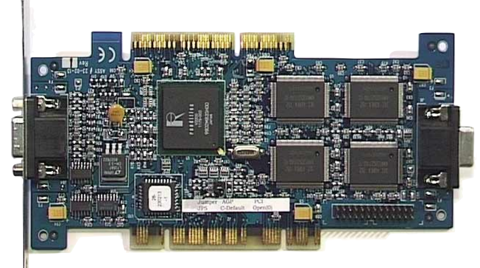
Plus für Windows 98

Auch für Windows 98 soll es ein Pluspack geben. Neben ein paar Spielen wird es voraussichtlich zusätzliche Backup-Software, Komprimier-Tools, einen CD-Player sowie ein Antivirenprogramm bieten. Wieviel das Pluspack für Windows 98 am Ende des Tages kosten soll, ist derzeit noch nicht bekannt.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

PCI oder AGP?

Viele potentielle Käufer einer Grafikkarte stehen vor dem gleichen Problem: Sollen Sie sich noch eine klassische PCI-Karte zulegen oder gleich auf ein AGP-System umsteigen? Jazz Multimedia hat die Zeichen der Zeit erkannt und bietet unter dem Zusatz »Bonnie and Clyde« eine Spezialversion der Outlaw 3D an. Das Modell mit dem V2200-Chip von Rendition bietet auf einem Board sowohl einen Anschluß für PCI- als auch AGP-Slots und ist somit absolut flexibel. Einstellen müssen Sie nichts, die Karte erkennt nach dem Einstecken automatisch die benutzte Technik. Mit 299 Mark kostet die Outlaw 3D »Bonnie and Clyde« rund 50 Mark mehr als die normale PCI-Version, die Preisdifferenz soll in den nächsten Wochen aber noch kleiner werden.



Die Outlaw 3D »Bonnie and Clyde« vereint PCI- und AGP-Technik auf einer Karte.

Info: Jazz Multimedia, ☎ (0761) 382285

Erste Bilder zu Tiberian Sun

Command & Conquer 3

Lange war's still um die Väter der Echtzeit-Strategie. Doch Westwood ist seit Alarmstufe Rot nicht untätig gewesen – hier sind erste Infos zu C&C 3.



Zwei GDI-Transporter tuckern auf eine Brücke zu, die gerade in die Luft fliegt. Während von Nordosten her zwei Orca-Helikoter angreifen, setzen sich jenseits der Brücke GDI-Schwebepanzer mit drei roten Nod-Panzern auseinander. Gut erkennbar: Der linke Stahlsarg fährt bergauf.



In Nachtszenarien werden die Basen von Scheinwerfern erleuchtet.

Nach zig C&C-Clones wird es Zeit für Westwood, wieder ein Wörtchen im Echtzeit-Genre mitzureden. C&C 3: Tiberian Sun spielt etwa 20 Jahre nach dem ersten Teil. Weder GDI noch die Bruderschaft, sondern das Tiberium bringt immer mehr Regionen unter seine Gewalt. Die Allzweck-Wundersubstanz läßt Flora und Fauna mutieren – und langsam auch die Erdbevölkerung. Im Laufe des Spiels werden Sie vermutlich diesen Mutanten begegnen, die daran sind, zur dritten Macht auf der Erde aufzusteigen.

Hightech-Truppen

Seit C&C haben sich beide Seiten weiterentwickelt. Die Bruderschaftler versuchten mit Tiberium wahre Supersoldaten zu schaffen. Die GDI werkelte konsequent am technischen Fortschritt und bietet futuristisches Kriegsgerät wie flinke Schwebepanzer auf. Der »Teufelszunge«-Panzer soll sich unter Verteidigungslinien hindurchgraben und dann Feuer spucken können. Unter anderem wird es voraussichtlich patrouillierende Drohnen, drei Varianten des Orca-Hubschraubers (darunter auch ein Bomber) und Landungsschiffe geben, die neue Truppen fast überall absetzen können.





Die Kampfeinheiten sind futuristischer geworden. Von links: Nod-Lasergeschütze, Nod-Tarnpanzer und GDI-Raketenpanzer.

Lebendes Schlachtfeld

Die größte Faszination zog schon C&C aus echt wirkenden Schlachtfeldern. Im dritten Teil soll es zum schon aus Dark Colony bekannten Tag-Nacht-Wechsel erstmals Regen und Schnee geben. Farbige Beleuchtung sorgt für Weitsicht und Stimmung – solange die Scheinwerfer intakt bleiben. Panzer sollen vom Rückstoß zurückgeworfen werden, Handgranaten nach dem Auftreffen noch weiterkullern. Die Einheitendarstellung wird vermutlich der von T.A. gleichen, so daß Vehikel tatsächlich bergauf zu fahren scheinen.

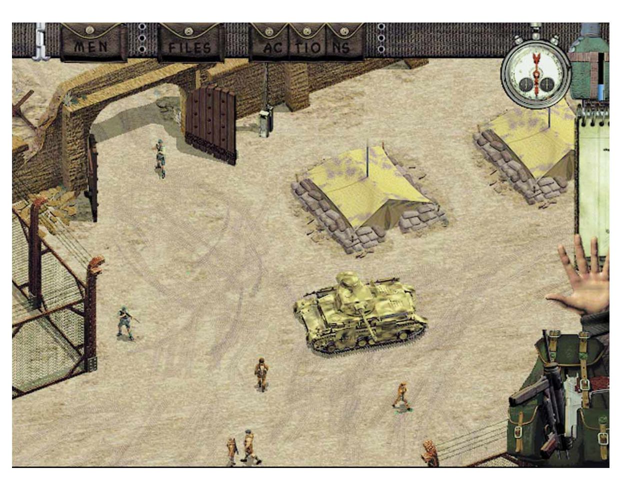
Im nächsten GameStar präsentieren wir Ihnen weitere brandaktuelle Facts. LA

Echtzeit-Taktik mit Kommandotruppen

Commandos

Schnüren Sie schon mal die Springerstiefel: Ihr Sabotagetrupp muß verflixt schnell sein – denn bei Echtzeit-Einsätzen zählt jede Sekunde.

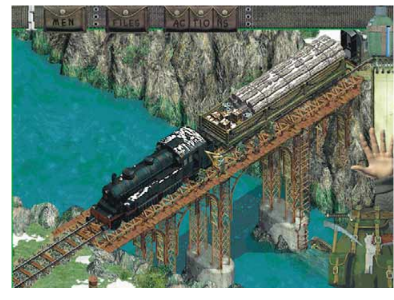
Die Taktik-Hoffnungen Jagged Alliance 2 und Soldiers at War bekommen Konkurrenz: In Commandos operieren Ihre alliierten Elitekämpfer hinter den deutschen Linien des Zweiten Weltkriegs. Im Gegensatz zu SirTech und SSI setzt Eidos ausschließlich auf actionreiche Echtzeit. Commandos fasziniert mit unglaublich realistischen 3D-Landschaften, in denen Panzer, Patrouillenboote und Flugzeuge nicht nur als Staffage dienen: Ihre furchtlosen Männer können sie erobern und die deutschen Verteidiger so mit ihren eigenen Waffen schlagen.



Den Panzer können Sie erobern und steuern.

Sechs harte Kerle

Das Sabotage-Kommando besteht aus den immer gleichen sechs Soldaten, die auf ihrem jeweiligen Spezialgebiet absolut topfit sind. So trifft Ihr Scharfschütze alles, was unvorsichtigerweise in seinem Fadenkreuz auftaucht. Der Nahkampf-Experte beherrscht sein Messer besser als jeder japanische Sushi-Koch; Eisenbahnzüge und ankernde Schlachtschiffe zittern vor den Sprengsätzen Ihres Feuerwerkers. In einer der 24 Missionen sollen Sie eine Radaranlage in die Luft zu jagen, die auf einem Berggipfel thront. Nun stürmt entweder Ihr gesamter Trupp eine stark verteidigte Seilbahngondel und fährt bequem bergauf, oder Klettermaxe Samuel erledigt den Auftrag im mühsamen Alleingang. Damit Sie Ihre Jungs auch bei getrennten Aktionen nicht aus den Augen verlieren, läßt sich der Bildschirm in bis zu sechs Fenster unterteilen.

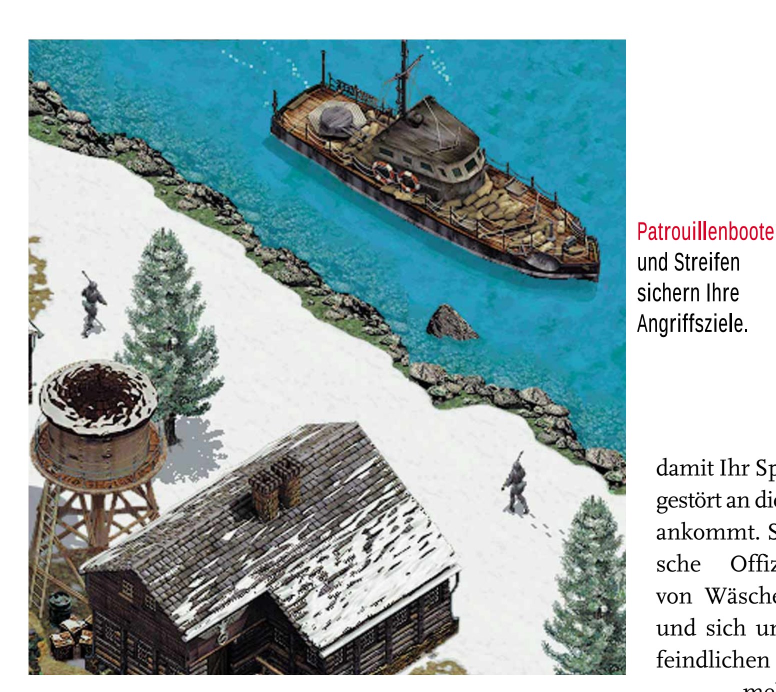

Dieser Zug darf sein Ziel nie erreichen.



Beim Ausspionieren einer Raketenstellung geraten wir prompt unter Beschuß.

Bis an die Zähne bewaffnet

Vor jedem Einsatz wählen Ihre Infanteristen zwischen 25 Waffen und Sprengstoffen. Hinzu kommen nützliche Dinge wie Kletterseile, Thermo-Unterwäsche oder faltbare Schlauchboote. Mit letzteren überqueren Sie Flüsse und paddeln an feindliche Küstenbatterien oder Hafenanlagen heran, um den Feind von See her zu überraschen. Froschmänner arbeiten sich

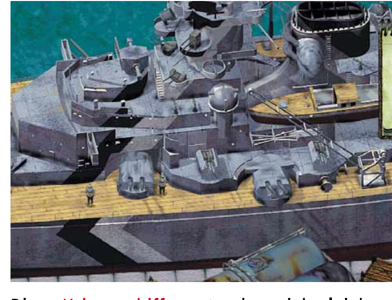


Patrouillenboote und Streifen sichern Ihre Angriffsziele.



Mit bis zu sechs Kamerafenstern behalten Sie auch Einzelkämpfer im Blickfeld.

unter Wasser an Schiffe heran und sprengen sie mit Haftminen. Fehlende Ausrüstung läßt sich oft noch im Einsatz besorgen, indem man Kisten plündert oder herrenlose MG-Nester besetzt.



Diese Kriegsschiffe erstrecken sich gleich über mehrere Bildschirmseiten.

Heiße Wüsten, kalte Fjorde

Ihre Missionen führen Sie weit herum, was abwechslungsreiche Landschaften garantiert: Im eisigen Norwegen hinterlassen Fußtruppen und Vehikel Spuren im Schnee, auf nordafrikanischem Sand wirft die brennende Sonne starke Schatten. Die Entwickler haben viel Arbeit in die realistische Umgebung gesteckt. Vater Rhein sprudelt gegen Brückenpfeiler, bewegliche Benzinfässer explodieren bei Beschuß, und Wassermassen rauschen durch gesprengte Staudämme. Kein Bunker, Hangar oder Quartier gleicht dem anderen, Rostspuren an Lastwagen und Kettenfahrzeugen zeugen von harten Einsätzen.

Timing ist alles

Viele Wege führen zum Sabotage-Ziel. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie feindliche Anlagen still und heimlich infiltrieren oder auf Ihre Feuerkraft vertrauen. Ablenkungsmanöver locken Wachen von Ölraffinerien weg, damit Ihr Sprengmeister ungestört an die Zielobjekte herankommt. Sie können deutsche Offiziers-Uniformen von Wäscheleinen mopsen und sich unbeachtet in der feindlichen Kaserne tummeln. Mit Drahtscheren befreien Sie gefangene Kameraden aus umzäunten Lagern. Andere Taktiken sind mit mehr Lärm verbunden: So rumpeln Ihre Männer im gestohlenen Panzer auf Stabsgebäude zu, um sie in Schutt und Asche zu legen. Egal, welche Methoden Sie bevorzugen: Erfolge und Fehlschläge hängen immer vom richtigen Timing ab. Sie müssen Streifenwege der Wachmannschaften ausbaldowern, bissige Schäferhunde umgehen und pendelnden Nachschubkolonnen oder Güterzügen zur rechten Zeit auflauern.

Nichts wie weg!

Die V2-Rakete ist zerstört, das Hauptquartier vernichtet – doch Ihr brisanter Auftrag noch lange nicht erledigt. Denn keiner Ihrer Männer darf zurückbleiben. Deshalb will der Rückzug schon geplant sein, bevor Sie den Sabotageakt ausüben. Fluchtwege gibt es viele; so stehlen Ihre Männer ein Flugzeug, um darin zu verduften – sofern Flakpanzer und Schützen das nicht im letzten Moment verhindern. Mit gekidnappten Motorradgespannen entkommen Sie auf dem Landweg. Die Flucht per U-Boot ist noch dramatischer, weil Sie allzu anhängliche Patrouillenboote mit Torpedos versenken können. MD



Und tschüß! Wir fliehen mit der »Tante Ju« vor unseren Verfolgern.

Commandos

Genre: Echtzeit-Taktikspiel
Termin: Juni '98
Hersteller: Eidos
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Commandos ist einer meiner Taktik-Favoriten, denn die eindrucksvolle Grafik im Baldur's-Gate-Stil und die in Echtzeit steuerbaren Panzer machen sofort Lust auf's muntere Sabotieren.«

Unter der Lupe: Blizzards Handwerkszeug

StarCraft selbstgemacht

Während Blizzard noch immer an StarCraft herumdoktert, haben wir uns den Kampagnen-Editor angesehen, der dem fertigen Spiel beiliegen wird.

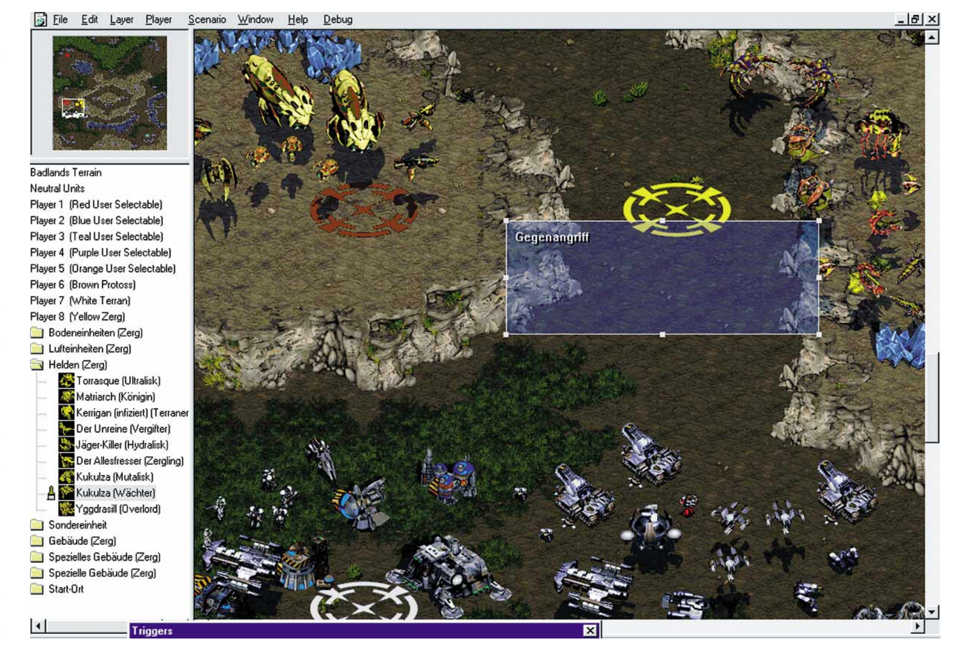
Selten wurde ein Spiel so heiß erwartet und so oft verschoben wie StarCraft. Nach dem verpaßten Weihnachtsgeschäft wollte Blizzard das Echtzeit-Strategiespiel wenigstens bis zum Quartalsende (31. März) fertigbekommen. Doch bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe war weit und breit keine testfähige Version in Sicht. Um Ihnen die Wartezeit zu verkürzen, haben wir vorab den Kampagnen-Editor unter die Lupe genommen, der auch in der Verkaufsversion enthalten sein wird. Damit entwerfen Sie nicht nur einzelne Szenarios samt Siegbedingungen, sondern komplette Kampagnen inklusive Briefing-Texten.



Sämtliche Einheitenwerte sind editierbar.

Truppen-Tuning

Der Editor setzt voll auf Windows 95. So können Sie Texte von Word in Ihre Missionsbeschreibungen kopieren oder ».wav«-Sounds einbinden, damit ein Terranerheld mit Ihrer Stimme spricht. Sämtliche Kampftruppen und Gebäude sind editierbar. Neben besserer Angriffsstärke, Panzerung und (bei den Protoss) Schildenergie können Sie den Einheiten Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit spendieren.



Das markierte Gebiet fungiert als Schalter: Sobald ein Terraner hineinzieht, löst er einen Gegenangriff aus.

Tödliche Schalter

Die stärkste Funktion des Editors ist das »Locations«-Menü. Darin legen Sie Gebiete auf der Landkarte fest, die an bestimmte Ereignisse gekoppelt sein sollen. Ein Beispiel: Sobald ein Protoss-Trupp eine markierte Brücke betritt, aktiviert er einen Zerg-Fliegerangriff. Dabei können Sie sogar bestimmen, welche und wie viele Einheiten die Überraschungsattacke auslösen. So marschieren Protoss-Berserker ungestört über die Brücke, doch sobald zwei Belagerungspanzer darüber hinweg rumpeln, greifen die Flieger an. Neben solchen Geländeschaltern kennt der Editor auch andere Ursache-Wirkungs-Verknüpfungen. Etwa starke Heldeneinheiten, die nach der Zerstörung eines Bauwerks plötzlich in Ihrer Basis erscheinen. Der Terrain-Editor ist hingegen recht schwach: Weil die fünf Landschaftstypen in StarCraft aus großflächigen Einzelgrafiken (Tiles) bestehen, sind feinere Höhenabstufungen nicht möglich. Davon abgesehen, lädt der Editor zu Szenarios Marke Eigenbau ein – somit bleibt der Spielspaß auch für diejenigen erhalten, die alle StarCraft-Kampagnen schnell durchgespielt haben. MD



Critters und Spezialgebäude lockern die Landschaft auf.

Mehr als »Civilization im Weltraum«

Alpha Centauri

Strategie-Guru Sid Meier hat sich viel vorgenommen: Alpha Centauri soll sein episches Civilization noch übertreffen.

Wollten Sie schon immer wissen, was aus den Kolonisten geworden ist, die am Ende von Civilization in Richtung Alpha Centauri geschickt wurden? Bald gibt's die Antwort von Sid Meier höchstpersönlich, denn der werkelt derzeit am inoffiziellen Nachfolger zu Civilization 2. Im globalen Strategiespiel Alpha Centauri spielen Sie eine von sieben Kolonisten-Gruppierungen, die gerade auf dem neuen Heimatplaneten gelandet sind. Im Gegensatz zu Civilization 2 sind die Unterschiede zwischen den Fraktionen erheblich. Ähnlich wie bei Master of Orion 2 hat jedes Volk militärische, wissenschaftliche oder wirtschaftliche Vor- und Nachteile. Alpha Centauri wird mehrere Siegbedingungen enthalten, darunter die Unterwerfung sämtlicher Konkurrenten.

Mächtige Basiscamps

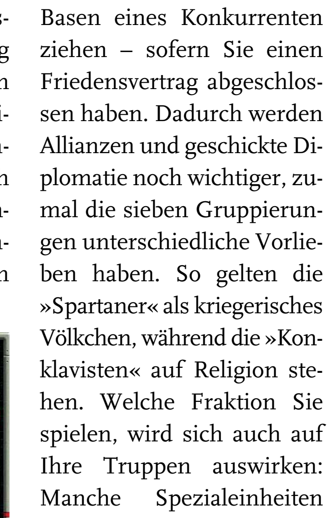
In Alpha Centauri übernehmen Basislager die Rolle der Civi-Städte. Sie dürfen Unterwasserbasen errichten, die der Gegner nur mit Schiffen angreifen kann. Terraforming à la Populous verbessert die Rohstoffversorgung der Kolonien. Wenn Sie ein Bergfeld absenken, das zwischen Wüsten- und Regenquadranten liegt, ändert sich die Wetterlage in den angrenzenden Gebieten. Im Gegensatz zu Civilization 2 dürfen auch Kampfeinheiten in die Basen eines Konkurrenten ziehen – sofern Sie einen Friedensvertrag abgeschlossen haben. Dadurch werden Allianzen und geschickte Diplomatie noch wichtiger, zumal die sieben Gruppierungen unterschiedliche Vorlieben haben. So gelten die »Spartaner« als kriegerisches Völkchen, während die »Konklavisten« auf Religion stehen. Welche Fraktion Sie spielen, wird sich auch auf Ihre Truppen auswirken: Manche Spezialeinheiten kämpfen mit Psychowaffen, gegen die selbst starke Panzer keine Chance haben.



Lady Deidore ist die hübscheste der Fraktions-Anführer.

Superwaffen und Truppen-Design

Alpha Centauri bietet Ihnen nicht nur vorgefertigte Kampfeinheiten, Sie können selbst auch neue designen. So verpassen Sie Ihren Bodentruppen bessere Panzerungen oder Bordkanonen. Stealth-Gleiter spionieren unerkannt beim Gegner, gleichzeitig klären Radarschüssel-bewehrte Vehikel weite Teile der Landkarte auf. MD



Die Kartengrafik ist noch provisorisch: Meier will sie erst ganz am Schluß fertigstellen.

Truppen-Design spielt in Alpha Centauri eine wichtige Rolle.

Alpha Centauri

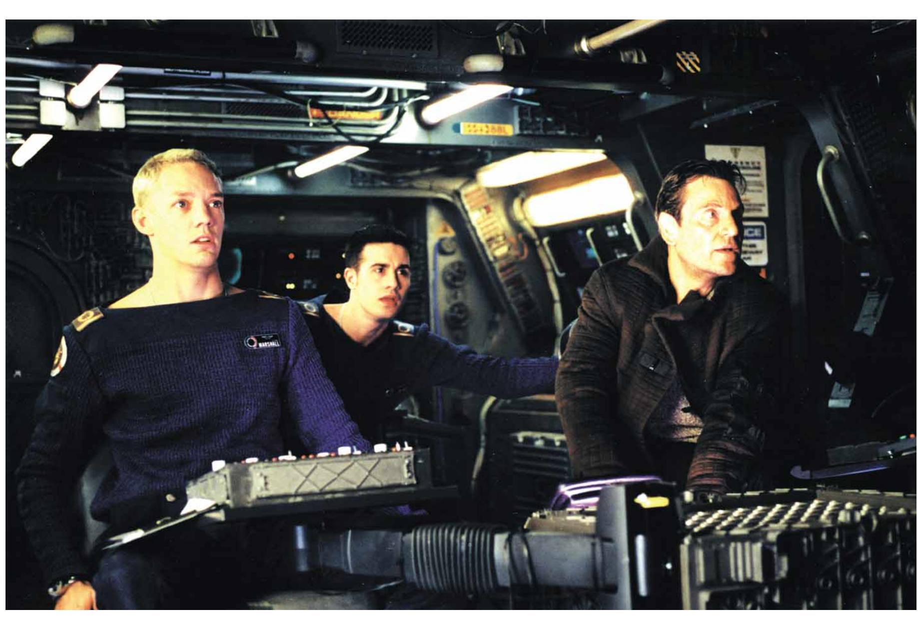
Genre:	Strategie	Hersteller:	Firaxis
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Als Riesenfan von Civi und Colonization kann ich's kaum erwarten: Endlich kommt wieder ein globales Strategiespiel von Sid Meier. Das Weltraum-Szenario reißt mich zwar noch nicht vom Hocker. Doch wenn einer etwas Geniales daraus macht, dann Altmeister Sid.«

Die legendäre Weltall-Saga fliegt ins Kino

Wing Commander –

Zum ersten Mal kommt ein PC-Spiel auf die große Leinwand. Mit aufwendigen Spezialeffekten verfilmt Chris Roberts sein Weltraum-Spektakel.



Eine der ersten fertigen Filmszenen: Maniac (links, Matthew Lillard) und Blair (mitte,Freddie Prinze Jr.) gemeinsam mit Paladin auf dem Weg zum konföderierten Sternenkreuzer Tiger's Claw.

Es ist wie der Sprung in eine andere Welt: Wer in der tiefsten luxemburgischen Provinz eine bestimmte, äußerlich unscheinbare Halle betritt, steht urplötzlich auf dem Flugdeck des konföderierten Großkampfschiffs Tiger's Claw aus Wing Commander. Gewaltige Raumjäger hängen links und rechts an ihren Wartungsleitungen, Warnlampen blinken an der Decke. Piloten und Monteure stehen plaudernd zusammen. Hektisch flitzt ein Trupp Marines mit dicken Laserwummen im Hüfthalfter vorbei. Rechterhand führt eine gewaltige Öffnung in die Tiefen des Universums – oder vielmehr zu einer blau beleuchteten Wand, in die später das All kopiert wird.

Mitten in dem organisierten Chaos steht Chris Roberts, Schöpfer der Wing Commander-PC-Spiele. Der Kultdesigner erfüllt endlich seinen seit langem gehegten Traum und bannt den Software-Hit auf Zelluloid.



Jürgen Prochnow als Commander Gerald nimmt Regieanweisungen von Kult-Spieledesigner Chris Roberts entgegen.

Arabische Laser-Jets

Chris Roberts selbst beschreibt den entstehenden Streifen als »von Charakteren getragener Action-Science-fiction-Film im Retro-Look«. Die Tiger's Claw ist kein imperialer Sternenzerstörer und schon gar keine Enterprise – das Schiff soll eher an einen heruntergekommenen Flugzeugträger aus dem 2. Weltkrieg erinnern.

Auch die Kampfjäger wirken wenig futuristisch. Digital Anvil hat aus mysteriösen arabischen Quellen zehn F-15 Lightning gekauft, alles Flugzeug-typische gekappt und durch kämpferisch anmutende Gerätschaften ersetzt – insbesondere eine gewaltige, zylinderförmige Laserkanone an der Spitze.

Kampf und Liebe

Die Story basiert nur in Grundzügen auf dem ersten Wing Commander-Spiel. Der frischgebackene Kampfpilot Christopher Blair und sein Kumpel Todd »Maniac«



Das Flugdeck der Tiger's Claw – später leuchtet anstelle des Bluescreens das All. Die fehlende Hälfte wird im Film durch Spiegelung komplett.

Marshall landen mit brisanten Daten auf der Tiger's Claw. Die beiden haben die genauen Koordinaten des strategisch entscheidenden Nav-Points Scylla im Gepäck, um den sich Menschheit und Kilrathi fortan heftigste Schlachten liefern. Es kommt

der Film

zu schlimmen Verwicklungen, und zu guter Letzt wird ein Verräter enttarnt – seit jeher ein Hauptmotiv in den Spielen von Roberts.

Konkurrenz zu Star Wars?

Die von Roberts vor knapp einem Jahr gegründete Spiele- und Filmfirma Digital Anvil produziert den Streifen, Roberts alter Brötchengeber



Die neuen Kilrathi als Modell.

Origin ist als Inhaber der Wing Commander-Rechte ebenfalls beteiligt. Das Budget beträgt rund 50 Millionen Mark – für einen Sciencefiction-Stoff kein allzu üppiges Sümmchen. Wie Roberts freimütig einräumt, dreht er aus Kostengründen nicht in Hollywood, sondern im günstigeren Luxemburg. Alle Computeranimationen produziert Digital Anvil in der



Chris Roberts: »Wir wollen völlig neuartige Raumschlachten«.

Firmenzentrale in Austin. In den USA soll Wing Commander bereits im Frühjahr ‘99 Kino-Premiere feiern. In Deutschland dürfte der Film im Herbst ‘99 zu sehen sein.

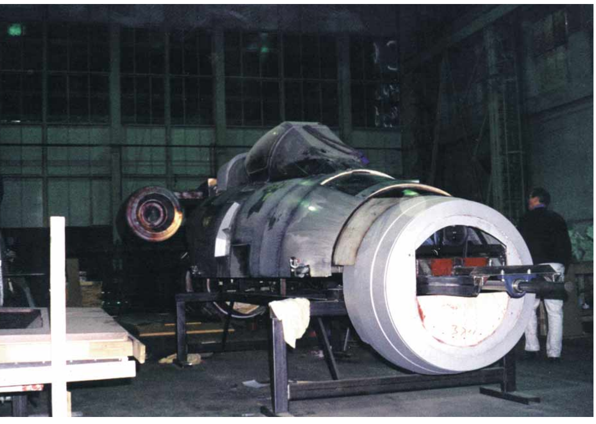
Raumschlachten im Rechner

Etwa 22 der geplanten 108 Filmminuten Spielzeit entstehen im Rechner. Digital Anvil hat für das ehrgeizige Projekt Experten angeheuert, die zuvor bei Kinohits wie Air Force One oder Starship Troopers mitwirkten. Daß ein Großteil der Weltall-Szenen im Computer berechnet wird, hat nicht nur Kostengründe. »Wir wollen völlig neuartige Raumschlachten«, erklärt Roberts. »Die Kamera muß zum ersten Mal keinen Mindestabstand zu den Modellen einhalten. Wir gehen mitten rein in die Action, direkt durch Explosionen und durch’s halbe Weltall auf die Brücke der Tiger’s Claw.«

Die Choreographie der aufwendigen Kämpfe zwischen Menschheit und Kilrathi entstand bereits in der Planungsphase. Mit einfachen 3D-Gittermodellen haben Roberts und sein Team ausgetüftelt, wie die Raumjäger fliegen. Immer neue Details verfeinern derzeit diese Gerüste. Dann fotografiert ein Team von Spezialisten jeden Zentimeter der Film-Schiffe, scannt die Bilder ein und legt sie als Texturen auf die Computer-Modelle.

Neuer Blair und frische Katzen

Roberts nimmt nur Malcolm McDowell (Admiral Tolwyn)







Ein echter alter Kampfjet mutiert zum futuristischen Raumschiff.

vom PC auf die Leinwand mit – Mark »Blair« Hamill und Tom »Maniac« Wilson sind für die Handlung in der Frühgeschichte der Serie schlicht zu alt. Der deutsche Star Jürgen Prochnow übernimmt nach seinem Spiele-Debüt in Privateer 2 die Rolle des Commanders Gerald, eines zwielichtigen Vorgesetzten von Blair und Maniac.

Die Kilrathi im Film haben optisch nichts mit ihren PC-Artgenossen gemein. »Wir fanden schon bei Wing Commander 3«, gesteht Roberts, »daß die Biester wie Muppets aussehen. Die neuen haben wir von Grund auf frisch entwickelt, jetzt wirken sie wirklich gefährlich.«

Spiel zum Film?

Wing Commander basiert zwar auf dem ersten PC-Programm, trotzdem könnte es zum Kinostart eventuell ein neues Spiel geben. Die entsprechenden Rechte hält weiterhin Origin, die sich allerdings noch nicht entschieden haben – wir halten Sie auf dem laufenden. PS

Neues zum 3D-Hoffnungsträger

Unreal

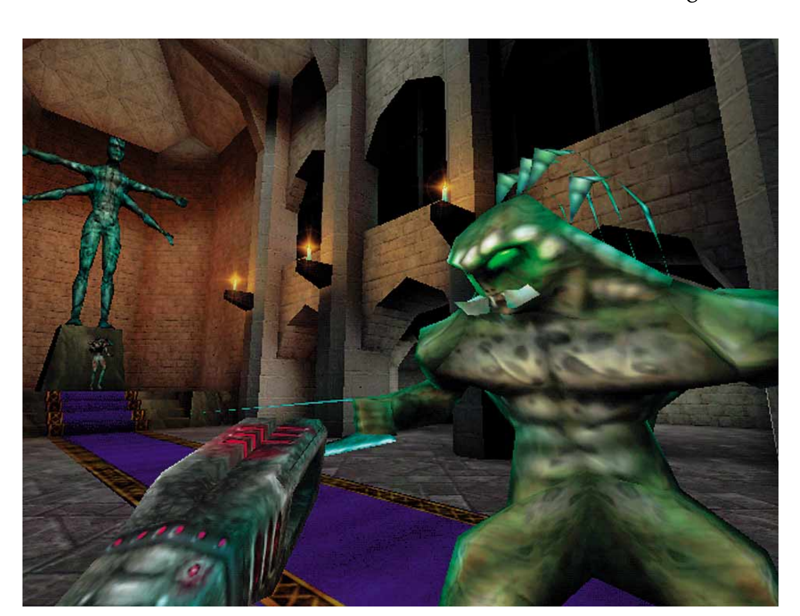


Unser Info-Update verrät, was den Unreal-Planeten zum Leben erweckt und welche neuartigen Waffen das Programm auffährt.



Auf CD: Video-Special

Gute Nachricht für Actionfans: Das 3D-Spektakel **Unreal** nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Während die Entwickler bei Epic derzeit an letzten Feinheiten werkeln, konnten wir uns bereits in einer Beta-Version auf dem Planeten Gryphon austoben. Nach dem großen Artikel im letzten GameStar sehen Sie unseren exklusiven Reisebericht im exklusiven Video-Special auf der Heft-CD.



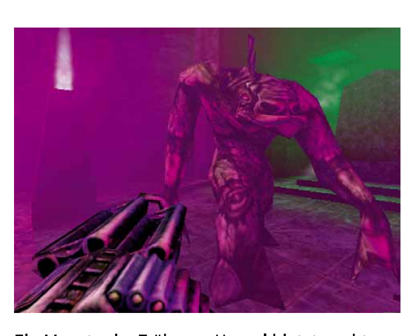
Im alten Nali-Tempel attackiert ein Skaarj; links sehen Sie den Standard-Laser.

Schleimige Glibber-Minen

Sie kämpfen sich mit insgesamt zehn verschiedenen Waffen durch die feindlichen Horden von Außerirdischen. Die Schießprügel entreißen Sie im Spielverlauf den Klauen erledigter Gegner. Jede Knarre stammt von einer anderen Alien-Gattung und beherrscht zwei Schußmodi. So feuert der 8-Ball-Launcher bis zu acht Raketen gleichzeitig ab oder läßt Granaten durch die Gänge kullern. Besonderer Clou wird ein Gerät, das grüne Glibber-Minen verlegt – je nach Schußdauer ploppt ein unterschiedlich großer Schleimball hervor, der an Wänden oder Decken festklebt und erst bei Feindkontakt explodiert.

Flammende Fackeln

Ein ganzes Feuerwerk an Spezialeffekten soll für optische Vielfalt sorgen. So kümmert sich ein Programmodul mit dem Namen Fire Engine um natürlich flakkernde Flammen, lebensecht wirbelndes Wasser oder gewaltige Energiebarrieren. Die Schilde reagieren mit einem leisen Blitzen auf Beschuß – sogar einige Aliens tragen in Predator-Manier einen derartigen Schild. Die Monster greifen allesamt mit aufwendig animierten Waffen an, beinahe jedes Projektil zischt grell leuchtend durch die pulverhaltige Planetenluft – zusammen mit den Lens-Flare-Effekten ein optischer Hochgenuß.



Ein Monster im Trüben – Unreal bietet »echten« Nebel, der als 3D-Wolke in der Luft hängt.

Mehr als Monster

Unzählige Einzelheiten sollen die Welt von **Unreal** zum Leben erwecken. Im grünen Gras der Planetenoberfläche hoppeln außerirdische Karnickel – bis in der Nähe ein Schuß fällt, dann fliehen sie sofort. Dinosaurier-ähnliche Nali-Kühe weiden friedlich in kleinen Herden; im Notfall verteidigen sie ihren Nachwuchs und rempeln den Angreifer mit ihren gewaltigen Körpern an. In manchen Dorfbrunnen der Ureinwohner schwimmen sogar Fische, von denen gelegentlich einer dem Naß entfleucht und dann zappelnd wieder in sein Element hüpft – oder im Trockenen nach wenigen Minuten eingeht. PS

Unreal

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic
Termin:	Ende 2. Quartal '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »In Unreal gibt's mehr zu entdecken als böse Aliens und grimmige Monster – das ferne Gryphon wirkt viel glaubwürdiger als die üblichen 3D-Welten.«

Der große Unreal-Konkurrent

Half-Life

Mit perfekt animierten Gegnern, viel makabrem Humor und einer ungewöhnlichen Story entsteht ein potentielles Action-Glanzlicht.


Die feindlichen Elitesoldaten agieren als Truppe und stimmen ihre Taktik ab – etwa beim Anschleichen und Umzingeln.

Vor knapp einem Jahr tauchte die Spielefirma Valve scheinbar aus dem Nichts auf. Erst kurz zuvor von zwei ehemaligen Microsoft-Managern gegründet, hatte sie in aller Stille viele Top-Designer von anderen Herstellern abgeworben, die Quake-Grafik-Engine von id Software lizenziert und einen hochdotierten Vertriebsdeal mit Sierra abgeschlossen. Schon die ersten Bilder des 3D-Actionreißers Half-Life sorgten in der Spielergemeinde für Aufregung. Demnächst stellt sich die Frage: Kann Half-Life den großen Konkurrenten Unreal ausstechen und die derzeitige Genre-Referenz Jedi Knight vom Action-Thron stoßen?

Action im Kreuzfeuer

Als Wissenschaftler Gordon Freeman arbeiten Sie friedlich in einer entlegenen Forschungsstation. Eines schönen Tages machen Sie leider einen klitzekleinen Fehler, und schon hopsen grimmige Außerirdische durch ein streng geheimes Dimensionstor. Die Bestien vom fremden Stern verspeisen einen Großteil der Belegschaft. Wenig später stürmen feindliche Elitesoldaten die Basis und wollen Ihnen ebenfalls an den Kragen. Sie stehen mitten im Kreuzfeuer und ballern sich mit allerlei Kriegsgerät durch Unmengen von Gegnern. Schlußendlich müssen Sie sogar selbst durch die intergalaktische Pforte springen und direkt auf dem fernen Planeten die Wurzel allen Übels beseitigen.


Sie stören eine interaktive Sequenz, retten den Kollegen und werden selbst zum Opfer.


Im trüben Naß des Lagerraums tummeln sich fiese Außerirdische.

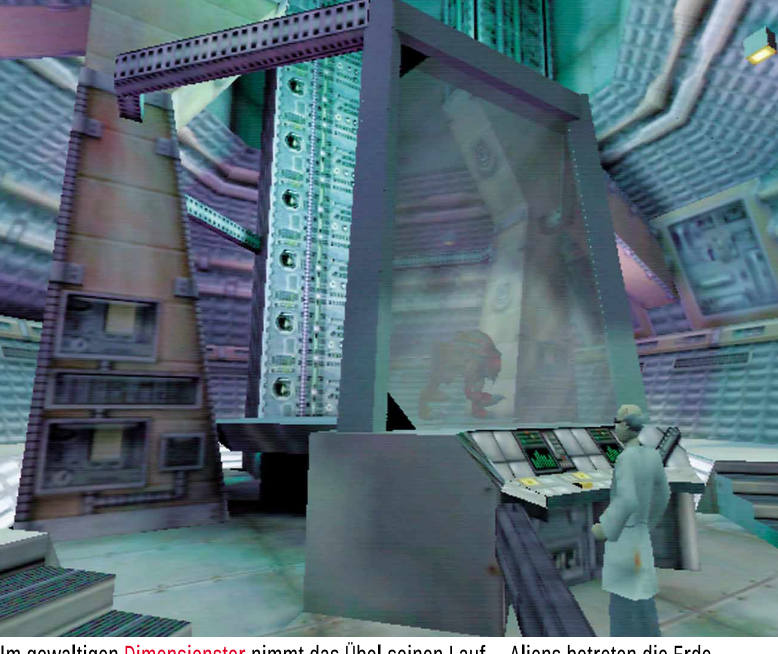
Redselige Garderobe

Damit Sie nicht ganz alleine zwischen den Fronten stehen, hilft Ihnen neben den im ganzen Gelände verstreuten Stationswachen auch ein sprechender Kampfanzug mit eingebauter Online-Hilfe. Das geschwätzige Kleidungsstück warnt Sie zum Beispiel vor größeren Feindansammlungen am Ende eines langen Ganges, weist auf radioaktive Strahlen hin oder hält in kritischen Situationen Schmerzstiller bereit.


Auf Knopfdruck folgen Ihnen die Stationswachen und helfen im Kampf.

Realistische Aliens

Bei Ihren Abenteuern in Half-Life bekommen Sie es neben den Streitkräften mit einem kompletten außerirdischen Ökosystem zu tun – manche Aliens produzieren sogar Nachwuchs. Einige der rund 30 unterschiedlichen Gattungen wollen nichts von Ihnen, sondern fressen nur andere Wesen vom fernen Stern. Andere futtern ausschließlich dahingeschiedene Artgenossen und flüchten beim Anblick fremder Kreaturen. Die meisten wollen Ihnen aber an die Eingeweide. Um das glaubwürdig auf den Bildschirm zu bringen, hat Valve einen Großteil der Entwicklungszeit in die künstliche Intelligenz gesteckt. Für jede Kreatur schufen die Designer Gemütszustände wie aufmerksam, angriffslustig, ängstlich oder panisch. Eine Unmenge von Einzelfaktoren bestimmt die Laune der Monster. So erfaßt das Programm, ob Sie oder das Monster verletzt sind, ob andere Bestien in der Nähe lauern und ob es hell oder dunkel ist. Auch der Zufall spielt eine gewisse Rolle, schließlich soll das Gegnerverhalten nicht langweilig werden.


Im gewaltigen Dimensionstor nimmt das Übel seinen Lauf – Aliens betreten die Erde.


Durch's transparente Wasser sehen Sie die Schatten der Soldaten.

Riesige Kampfarena

Im Spielverlauf lernen Sie immer neue Bereiche der Forschungsstation kennen. Allerdings ist Half-Life nicht-linear aufgebaut, gelegentlich müssen Sie wieder zurück in die Anfangsräume. Wer nicht ständig durch bekanntes Gebiet marschieren möchte, läßt sich von einem unterirdischen Zug bequem zum Zielort bringen. Die gesamte Basis soll gewaltige Ausmaße haben, neben den Labors erkunden Sie auch eine Mini-Klinik, Bürogebäude, Lagerhallen und Wohnquartiere. Gelegentlich kämpfen Sie an der frischen Luft, in einem Abschnitt stehen Sie sogar auf hohen Klippen. Von unten stürmen Gegner heran, die Situation wird immer brenzliger – bis ein hinter Ihnen schwebender Helikopter rettend eingreift.


Eine gewaltige Explosion sprengt die Mauer; in der Klinik lauern oft Aliens hinter Wänden.

Skelettknochen

Half-Life basiert auf 3D-Technik von id Software. Die Figuren sind allerdings auf vollständig neue Art aufgebaut. Anstatt sie komplett aus Polygonen zu erstellen, klebt Valve viele Texturen über wenige künstliche Knochen, die realistisch animiert werden. Die Gegner können jeden Körperteil einzeln bewegen – beispielsweise läuft ein Soldat geradeaus und späht gleichzeitig zur Seite.

Schrauben statt Blut

Unsere Bilder zeigen das amerikanische Half-Life. Hierzulande wird eine speziell angepaßte Variante erscheinen, bei der Sie voraussichtlich nur gegen Roboter-Recken kämpfen, die bei Beschuß Schrauben und Schaltkreise verlieren. PS

Half-Life

Genre: 3D-Action | Hersteller: Valve
Termin: Ende 2. Quartal '98 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Half-Life und Unreal wollen mit frischen Ideen und technischer Brillanz zu neuen Action-Ufern aufbrechen. Valve bietet das abgefahrenere Szenario – statt finsterer Monster gibt's hier durchgeknallte Aliens.«

Evolution statt Revolution

Sim City 3000

Von Grund auf renoviert und frisch gestrichen kehrt Maxis' Städtebau-Klassiker auf den Computerbildschirm zurück.



Erstmals haben alle Gebäude vier unterscheidbare Seiten, was die Übersicht erhöht.

Eigentlich sollte Sim City 3000 nach dem Willen von Maxis erstmals echte 3D-Grafik in riesigen, detaillierten Städten bieten. Offensichtlich haben die Sim-Kings den Mund aber doch etwas zu voll genommen: Mit der offiziellen Begründung, daß die aktuelle PC-Hardware noch nicht reif für den von einem dreidimensionalen Sim City geforderten Detailreichtum sei, mußte die 3D-Engine nun einer (wesentlich hübscheren) Neuauflage der isometrischen Sim City 2000-Grafik weichen – alte Fans atmen auf.



Im Vorstadtbereich ist die Welt noch in Ordnung; früher oder später wird die Idylle jedoch einer Wolkenkratzer-Siedlung weichen müssen.

Gewaltiger Wuselfaktor

Eine der größten Schwächen der 2000er Engine war, daß die meisten Gebäude von allen vier Seiten gleich aussahen. Dadurch ging beim Rotieren der Karte leicht die Übersicht verloren. Die Highcolor Bauten des Nachfolgers wurden komplett vorgerendert und bieten nun von allen Seiten unterschiedliche Ansichten. Die meisten Gebäude, von denen das Spiel etwa 250 verschiedene enthalten soll (Sim City 2000: 80), schmücken sich mit Animationen wie flatternden Fahnen oder rotierenden Satellitenschüsseln. Der Wuselfaktor ist wieder immens: Die zahllosen Fußgänger, Autos und Flugzeuge werden vom sogenannten »Traffic-Simulator« mit individuellen Zielen und Fahrtrouten gefüttert. Neue Gebäude und Straßenführungen haben so nicht nur statistische Auswirkungen auf das Leben und die Zufriedenheit Ihrer Bürger.

Mehr Macht bitte

Gegenüber dem Vorgänger steht Ihnen nun die vierfache Fläche zur Verfügung, um die Stadt Ihrer Träume aus dem Boden zu stampfen. Außerdem wurden bei der Programmierung die zahllosen Fanbriefe berücksichtigt. Die Hauptforderung der Spieler war laut Maxis schlicht: »Mehr Macht und Kontrolle«. Die Entwickler planen deshalb wesentlich tiefgreifendere Eingriffsmöglichkeiten für den Städtebauer. So sollen Sie die Zahl der Polizeikräfte in jeder Station erhöhen oder senken können, und somit größeren Einfluß auf die Kriminalitätsrate haben. Oder Sie setzen die Preise der örtlichen Hotels herab, um den Tourismus anzuheizen. HH



Die Industrien werden wieder eine wichtige Rolle bei der Stadtentwicklung spielen.

Sim City 3000

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Maxis
Termin:	3. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Heiko Häusler: »Viel kann bei Sim City 3000 eigentlich nicht schiefgehen. Die Grafik ist schmuck, und die Stärken des Vorgängers wurden konsequent ausgebaut.«

Per HERC durch die Galaxis

Earthsiege 3

Die HERCS kehren zurück! Mit State-of-the-Art-Grafik bringen sie bald auch Hightech-PCs ins Schwitzen.

Was sieht aus wie ein Mech, ballert wie ein Mech und ist ebenso schwer wie ein Mech – hat aber keine Battletech-Lizenz? Läßt man mal Activisions Heavy Gear beiseite, kann es sich nur um die HERCs aus Sierras Earthsiege-Reihe handeln. Frisch poliert und jüngst mit dem neuen Namen Starsiege versehen, wird Teil 3 der Saga gerade im Hangar der Sierra-Tochter Dynamix zusammengeschraubt.



Dank neuer Engine gibt's wunderschöne HERCs (und ein paar Schneeflocken) zu bestaunen.

Quer durch's Solsystem

Als Oberbösewicht fungiert nach wie vor der geläutert geglaubte Supercomputer Prometheus, der plötzlich vom Geist eines irren Imperators beseelt ist. Deshalb startet er von Terra aus einen Krieg gegen die Erdkolonien. Darauf haben die Cybrids, seine ehemaligen Robot-Schergen, nur gewartet. Überraschend greifen sie die geschwächte Erde an. Mit dieser Story im Hintergrund schwingen Sie sich auf Seiten der Erdlinge oder der Maschinenwesen in einen der waffenstarrenden HERCs. Rund 45 Missionen führen Sie diesmal weit über die altbekannten Schauplätze Erde und Mars hinaus auf sämtliche erforschten Planeten unseres Sonnensystems.

Pracht-Grafik

Die Grafik-Engine für Earthsiege 3: Starsiege wurde komplett neu entworfen. Neben optischen Gimmicks wie Schneefall und schicken Beleuchtungseffekten verwaltet das neue System nun die gesamte Landschaft an einem Stück. Das bedeutet, daß Sie künftig eines der zahlreichen Gebäude betreten können, ohne daß die Grafik dabei umschaltet. Dadurch ist es möglich, Häuser zu erstürmen und den Kampf von innen heraus auch mit den draußen zurückgebliebenen Gegnern weiterzuführen.



Voodoo-Zauber

Da dieses System einiges an Rechenleistung benötigt, unterstützt Starsiege zum einen Multiprozessor-Systeme unter Windows NT. Daneben nutzt es den SLI-Modus von Voodoo-2-Karten aus, spricht also zwei Beschleuniger-Karten parallel an. Doch keine Angst, auch wenn Sie nicht über derart hochgezüchtete Highend-Systeme verfügen, bleiben Ihnen die Kampfroboter-Schlachten nicht verwehrt: Alle gängigen 3D-Karten werden von Earthsiege 3 natürlich ebenfalls unterstützt. Auch eine Software-only-Variante ist (allerdings mit grafischen Einschränkungen) mit von der Partie.

Spaß mit der Schwerkraft

Spielerisch gibt's ebenfalls viele Neuerungen. So werden die unterschiedlichen Schwerkraft-Verhältnisse auf den einzelnen Planeten korrekt simuliert. Die Anziehungskräfte beeinflussen aber nicht etwa nur Flugbahn und Reichweite der abgefeuerten Geschosse: Mit einem kräftigen Rempler katapultieren Sie gegnerische Kampfroboter im Extremfall ins All hinaus. Neben den Mech-ähnlichen Standard-HERCs werden Sie auch Flugvehikel und Panzerfahrzeuge steuern können. Alles in allem erwarten Sie rund 30 verschiedene Kampfmaschinen. MIC



Gebäude in Städten können Sie betreten, ohne daß die Grafik umgeschaltet wird.

Earthsiege 3: Starsiege

Genre: Mech-Simulation
Hersteller: Sierra
Termin: 3. Quartal '98
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Für Earthsiege 3 haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Tolle Grafik, neue Spielelemente und über zwei Dutzend Kampfmaschinen versprechen donnernde Roboter-Schlachten.«

Krawall im All

Descent: Freespace

Freespace zeigt Wing Commander & Co. die Zähne. Die Descent-Macher setzen im Kampf ums All auf edle Optik und ausgefeilte Missionen.

Wenn die Entwicklungsabteilung von Parallax seit Wochen kaum Freiraum hat, liegt das mit hoher Wahrscheinlichkeit an ihrem neuen Weltraumepos Descent: Freespace. Unter Hochdruck arbeitet das Team daran, den Veröffentlichungstermin im Juni einzuhalten.



Der mächtige Juggernaut sieht auch ohne 3D-Beschleuniger-Karte schon sehr eindrucksvoll aus.

Descent Commander

Mittlerweile ist die Überraschung darüber, daß die Macher von Descent an einem völlig anders gearteten Spiel arbeiten, einer gespannten Erwartungshaltung gewichen. Die Frage, ob und wie sich Descent: Freespace mit seinen beiden Vorbildern Wing Commander und TIE Fighter messen kann, bewegt auch in der Redaktion die Gemüter. Neben der bereits jetzt sehr schönen Grafik steht vor allem das Kampagnendesign im Mittelpunkt der Entwicklung. Freimütig gestehen die Designer ein, daß die Missionen im Original-Descent recht eingeschränkt und unflexibel waren. Für Freespace haben sie ein System geschaffen, das sehr komplexe Einsätze ermöglicht. Eine einzige Mission besteht nämlich nicht nur aus mehreren Haupt- und Nebenzielen. Stets existieren ein paar Bonusaufgaben, von deren Existenz der Spieler zunächst nichts ahnt. Zumindest so gut wie nichts. Denn im Tausch gegen ein paar Wertungspunkte erfährt er doch, was wann wo lauert.



Große Raumschiffe und gigantische Explosionen sind die Spezialität der Freespace-Macher.

Gib Frust keine Chance

Jeder hat es schon einmal erlebt: Man arbeitet sich in einer Kampagne gut voran und stößt dann auf eine besonders fiese Mission, an der man sich die Zähne ausbeißt. Um solchen Frust zu vermeiden, müssen Sie in Descent: Freespace weder jedesmal alle Hauptziele erfüllen, noch alle Gegner vernichten. Aber Achtung, einmal entwischte Feinde können in späteren Missionen wieder auftauchen! Zum Glück sorgen drei Schwierigkeitsgrade dafür, daß sowohl Einsteiger als auch abgebrühte Veteranen auf ihre Kosten kommen.

Dabei erhöht sich pro Level nicht einfach die Anzahl der Gegner. Vielmehr funken die Flügelmänner Einsteigern mehr Informationen und ein paar zusätzliche Tips zum aktuellen Szenario zu.

Kampf um die Planeten

In Ihren Einsätzen werden Sie immer mal wieder an schmucken Planeten vorbeisausen. Diese Himmelskörper sind nicht nur zierendes Beiwerk und im Hintergrund ins All geklebt, sondern echte 3D-Objekte. Hinter einem Mond kann sich also durchaus die halbe gegnerische Flotte versteckt halten. Bislang noch nicht fertiggestellt, aber fest für die Endversion eingeplant, sind Missionen, die ausschließlich auf den Planetenoberflächen spielen.

Schattenspiele

Von der Grafikengine ist bislang lediglich die unbeschleunigte Software-Fassung zu bewundern. Doch auch ohne 3D-Kartenunterstützung sieht **Freespace** schon gut aus. Bildschirmfüllende Raumstationen schweben träge im All, umschwirrt von etlichen kleinen Jagdschiffen. Zahlreiche Ecken und Winkel erstrahlen auf der Oberseite, von einem Illuminator hell erleuchtet, als allmählich der Riesenschatten eines nahe vorbeifliegenden Zerstörers die Oberfläche verdunkelt. Viel Arbeit stecken die **Freespace**-Designer in Beleuchtungseffekte und schöne Raumschiffe.

Aus Forschung und Technik

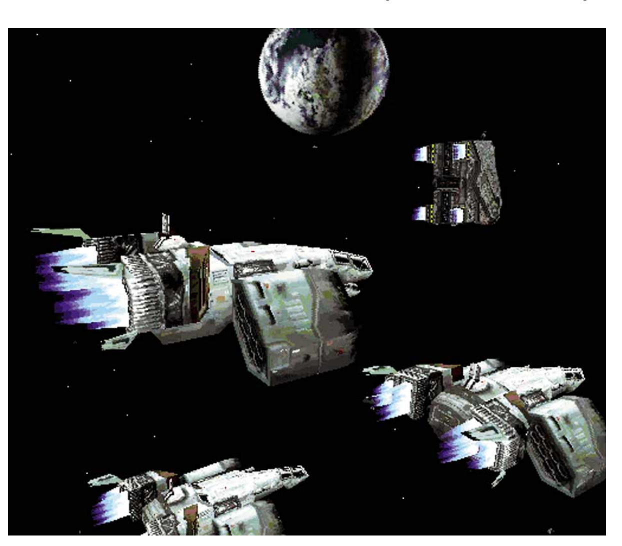
Zwischen den Missionen sind Sie nicht zur Untätigkeit verdammt. Denn auf Ihrer Basis warten hochmotivierte Wissenschaftler, Techniker und Ingenieure nur auf Ihr Kommando, um sich auf die Entwicklung neuer Antriebsaggregate, Schildgeneratoren oder Laserkanonen zu stürzen. Die Arbeit der Forscher beschleunigen Sie, indem Sie ihnen mit unterwegs aus Wracks erbeuteten Bauteilen der überlegenen gegnerischen Technologie auf die Sprünge helfen.

In fremden Häfen

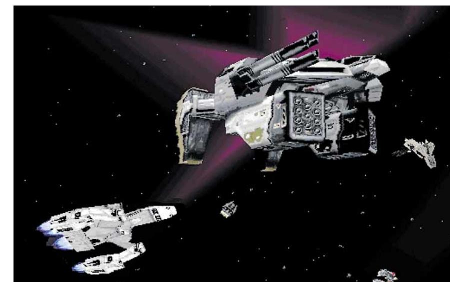
Vor jedem neuen Einsatz können Sie sich einen anderen Flieger aussuchen, das Arsenal reicht vom wendigen Kleinstjäger bis hin zum dicken Megaraumer. Allerdings hängt die Auswahl nicht zuletzt von Ihrem Erfolg in den Einsätzen ab. Wenn Sie zu viele Flügelleute verlieren, verringert sich das Raumerkontingent entsprechend. Falls Sie so nach und nach Ihre ganze Flotte dezimieren, spendiert Ihnen das Oberkommando trotzdem gelegentlichen Nachschub. Den können Sie aber durch Eigenitiative noch ganz gehörig ankurbeln: Einige Aufträge werden Sie in die Nähe von gegnerischen Raumhäfen bringen. Erobern Sie zusätzlich diese Depots, erweitert sich Ihr interstellarer Fuhrpark sprungartig.



Die Programmierer setzen auf große Objekte wie dieses Monstrum von Raumschiff.



Echte 3D-Planeten dienen selbst ganzen Geschwadern als Deckung.



Mit viel Mühe haben wir es geschafft, uns einer waffenstarrenden Festung in den Rücken zu setzen.

Reger Funkverkehr

Kaum ein neu entwickeltes Spiel kommt heutzutage mehr ohne Multiplayermodus aus, auch **Freespace** nicht. Über Modem oder Netzwerk fliegen bis zu 12 Piloten mit- oder gegeneinander in den Kampf. Dabei sollen sich alle Haudegen miteinander unterhalten können. Über ein Mikrophon am Soundkarteneingang nehmen Sie im Spiel kurze Sprachsamples auf, die Ihren Mitstreitern dann zugesandt und online abgespielt werden. Für das Internet will Parallax einen eigenen Server einrichten, über den Spieler aus aller Welt gegeneinander antreten können. Die genaue Anzahl von Teilnehmern pro Internet-Partie stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. MIC

Descent: Freespace

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Parallax
Termin: Juni ´98 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Missionen mit Teilaufgaben, Multiplayermodi und schicke Grafik sind der Stoff, aus dem Hits gemacht werden. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Wing Commander Prophecy und TIE Fighter.«

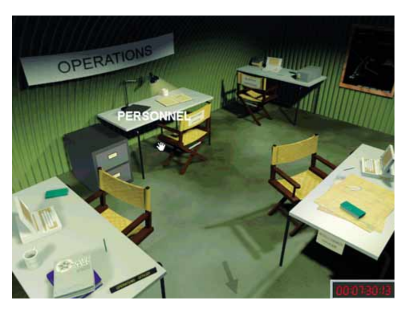
Gemeinsam gegen Wind und Wetter

Team Apache

Ernsthafte Hubschraubersims mit schicken Wettereffekten gibt es nicht. Ein Spieldesigner mit Golfkriegserfahrung will Abhilfe schaffen.



Regentropfen, die an den Rotor klopfen, behindern die Sicht beträchtlich.



In der Kommandozentrale stellen Sie sich das perfekte Team zusammen.

Bislang beherrscht Origins Longbow 2 souverän die PC-Hubschrauber-Lüfte. Bryan Walker, (seines Zeichens Apache-Pilot und »Desert Storm«-Veteran) und sein Team setzen zum Angriff auf die Spitzenposition an. Mit viel Insiderwissen und bislang vernachlässigten Features soll ihr Team Apache dem Simulations-Genre frische Impulse liefern.



Anders als Longbow 2 kennt Team Apache große Gebäude, Bäume und andere 3D-Objekte.

Laß krachen

Eine Gruppe von AH-64D Apache-Hubschraubern fliegt in geschlossener Formation Richtung Front. Der Himmel ist bewölkt und dichter Schneefall behindert die Sicht. Die ersten Sonnenstrahlen erhellen den Horizont, als der Staffelführer das Signal zum Angriff auf die feindlichen Stellungen gibt. Ein heftiger Kampf entbrennt, Raketen fauchen zischend über den Himmel und explodieren in leuchtenden Feuerbällen. Mit viel Glück überleben unsere Apachen den Angriff und fliegen dem malerischen Sonnenaufgang entgegen.

Bei jedem Wetter

Die Umweltbedingungen sind Meister Walker besonders wichtig. Abgesehen vom Wind wird das Wetter in den meisten Simulationen bislang nur wenig berücksichtigt. Team Apache setzt Regen, Schneefall und Nebel ein, um den Heim-Piloten glauben zu machen, wirklich in einem Hubschrauber zu fliegen. Während der Einsätze können sich die äußeren Bedingungen auch durchaus ändern. So brechen beispielsweise urplötzlich heftige Gewitter mit Platzregen aus.



Eine starke Truppe

Das Wörtchen »Team« im Namen wurde mit Bedacht gewählt. Sie werden keinen einzigen Einsatz allein absolvieren müssen. Alle verfügbaren Piloten und Schützen haben individuelle Eigenschaften, sind unterschiedlich stark belastbar und nicht jeden Tag immer gut drauf. So kann es passieren, daß sich Ihr Flieger-as morgens unwohl fühlt und dringend ein paar Urlaubstage verordnet bekommen muß. Auch das Bodenpersonal will gemanagt werden. Welcher Hubschrauber wird von wem gewartet? Währenddessen tickt im Hintergrund die Uhr weiter. Ehe Sie sich versehen, steht ein neuer Auftrag auf Ihrem Einsatzplan – und Ihr Team Apache hoffentlich einsatzbereit vor den Maschinen.

Schöner als Longbow

Mit bis zu fünf Flügelleuten wagen Sie sich über feindliches Terrain. Die leicht bewaldete Landschaft gleitet 3D-beschleunigt und sehr ansehnlich unter Ihrem Polygon-Kopter hinweg. Am Missionsdesign wird derzeit noch gefeilt. Falls bis zum Release keine internationale Krise mehr ausbricht (und Kampfpilot Walker deshalb unfreiwillig reaktiviert wird) sollte im Juni der Jungfernflug stattfinden. MIC

Team Apache

Genre:	Hubschrauber-Sim	Hersteller:	Mindscape
Termin:	Juni '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »In Team Apache steckt Innovation. Die Grafik übertrumpft sogar die Genre-Referenz Longbow 2. Wenn das Kampagnendesign von gleicher Qualität ist, hat Mindscape einen potentiellen Thronfolger parat.«

Durchschlagskräftige Traumwagen

Have a Nice Day 2

James Bond wäre begeistert: Schwerbewaffnete Luxusschlitten rasen an exotischen Schauplätzen um die Wette.

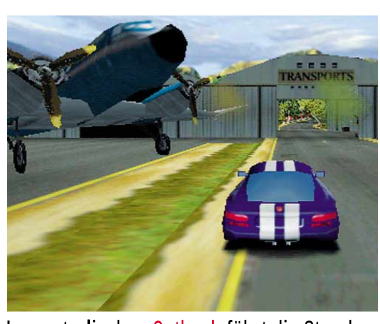
Mit Reifenschlitzern und Raketenwerfern unliebsame Sonntagsfahrer aus dem Weg räumen – welcher Autobahnfahrer träumt nicht heimlich davon. Zumindest am PC ging dieser Wunsch mit Have a Nice Day in Erfüllung. Im Mai steht nun der Nachfolger an, mit dem Sie erneut Ihre im täglichen Straßenverkehr angestauten Aggressionen umweltverträglich abbauen können.

Flexibler Rennkalender

Als hoffnungsvoller Nachwuchsrennfahrer bekommen Sie von einem Sponsor einen Wagen vor die Werkstatt-Tür gestellt, mit dem Sie dicke Preisgelder einfahren sollen. Abhängig vom Grad des Erfolgs fallen dann auch weitere Zuwendungen aus, die Sie in diverse Tuningteile, Waffen oder gar vollkommen neue Vehikel investieren können. Interessant an Nice 2 ist der dynamische Rennkalender, der Ihnen viele Freiheiten bei der Saisonplanung läßt. So haben Sie fast jedes Wochenende die Auswahl zwischen mehreren Wettbewerben. Diese sind in sechs Ligen gestaffelt, die sich in der Höhe der Gewinnsummen und Stärke des Teilnehmerfeldes unterscheiden.

Mehr Fahren, weniger Schießen

Die reguläre Rennsaison gibt sich neuerdings friedlich. Waffen sind hier nicht mehr erlaubt, über den Sieg entscheidet allein das fahrerische Können. Um den martialischen Gelüsten dennoch freien Lauf zu lassen, verabreden Sie sich mit einem Konkurrenten zum heimlichen Drive-and-Shoot-Duell. Neben klassischen Mitteln wie MGs, Minen und Ölwerfer wurde anderes Kampfgerät modernisiert oder ganz neu eingeführt. So werden die Reifen jetzt per Laser geviertelt und das Angebot an defensiven Vorrichtungen deutlich erweitert.



Im australischen Outback führt die Strecke über einen alten Flughafen.

Strecken-Füllhorn

Schon der Vorgänger war für seine opulente Featureliste bekannt, die inzwischen noch um ein paar Meter länger geworden ist: Raffinierte Kurvenkombinationen auf insgesamt 24 Kursen wollen bezwungen werden. Inklusive Reverse-, Mirror- und Nachtmodus sorgen stattliche 192 Streckenvarianten für genügend Abwechslung. Diverse Carrerabahn-Elemente des ersten Teils wie Loopings oder Sprungschanzen mußten dabei einem deutlich natürlicherem Streckenverlauf weichen. Auf jedem Kurs finden Sie eine Tankstelle; dort zapfen Sie frischen Sprit und munitionieren den Boliden auf. Der Fuhrpark umfaßt 20 Untersätze, einige davon (wie Ente, Trabbi oder der putzige Fiat 500) sind dabei allerdings hauptsächlich für Netzwerkschlachten gedacht. MG



Mit einem Ferrari F50 brettern Sie über beinahe fotorealistische deutsche Landstraßen.


Der Mercedes 300SL ist eine klassische Heckschleuder.

Have a Nice Day 2

Genre: Rennspiel
Termin: Mai `98
Hersteller: Magic Bytes
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Die 3D-Grafik von Nice 2 ist beeindruckend, der Streckenumfang erstaunlich. Das Gütesiegel Made in Germany gilt ab Mai wohl nicht mehr nur für Autos, sondern auch für Rennspiele.«

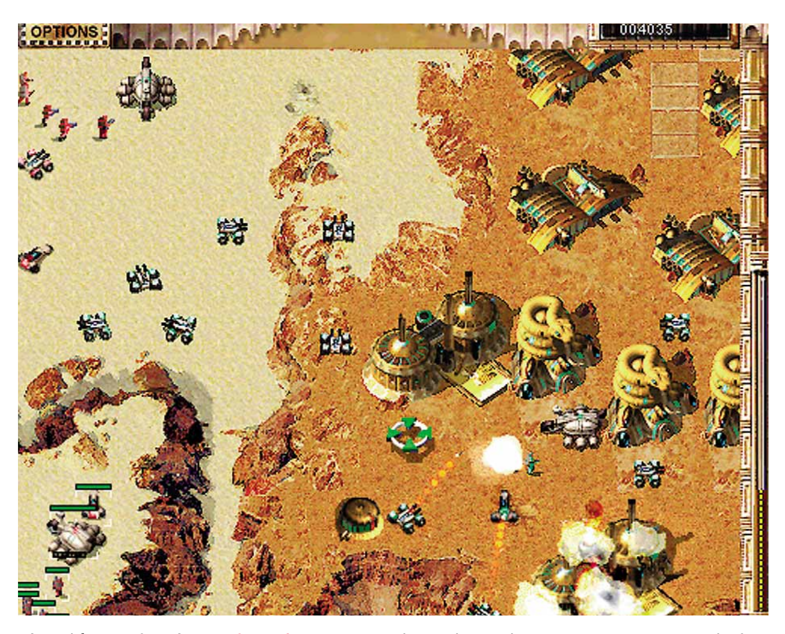
News-Update zum Echtzeit-Klassiker

Dune 2000

Den neuen Termin für's Remake des Strategie-Urgesteins Dune 2 will Westwood felsenfest einhalten – ab Mai heißt es »Ab in die Wüste«.



Der Atreides-Mentat wird von John Rhys-Davies gespielt (Paladin aus Wing Commander 3 und 4).



Die schlangenförmigen Infanterie-Kasernen der Ordos stehen unter unserem Beschuß.

Das erste Strategiespiel, das in Echtzeit ablief war Dune 2 zwar längst nicht. Doch zum ersten Mal kombinierte Westwood 1993 die Elemente Hektik, Ressourcen-Sammeln, Basisbau und schrittweises Aufklären einer unbekannten Karte. Dank überraschender Wendungen blieb die futuristische Schlacht um den Wüstenplaneten auf jeder der drei Seiten (Atreides, Harkonnen und Ordos) bis zur jeweils neunten Mission überaus spannend.

Vom Winde verweht

Seit unserer ersten Preview vor zwei Ausgaben wurde die hochauflösende Spielgrafik anscheinend vom Wüstenwind abgeschliffen. Sie gleicht nun in Sachen Detailgrad und Auflösung dem Erfolgsspiel Command & Conquer 2, was nicht mehr ganz zeitgemäß ist. Der Grund: Die vormals detailliert gerenderten Gebäude und Einheiten sehen zwar auf Westwoods Entwicklungsrechnern toll aus, wären aber auf normalen PCs kaum vernünftig darstellbar. Damit Dune 2000 auf jeden Fall ab einem Pentium 90 läuft, läßt sich die Farbtiefe zwischen 8 und 16 Bit umschalten.

Immerhin gibt's extra gedrehte Videosequenzen zu bestaunen. Alle Briefings werden von Schauspielern vorgetragen, die vor statischen Hintergrundmotiven agieren. Zusätzlich gibt's an den Kinofilm Dune angelehnte Zwischensequenzen, die zum Beispiel den Thronsaal des Imperators zeigen.

Kein Sand im Getriebe

In Dune 2000 befehligen Sie die vormals automatischen Lufteinheiten (Carryall-Transporter und Ornithopter) direkt, und sehen sie endlich auch auf der Radarkarte. Als neue Einheit ist der schon aus C&C bekannte Engineer dazugekommen, zudem sind Stealth-Einheiten geplant. Das Truppen- und Gebäudemaximum wird definitiv stark erhöht – im Original mußte man manchmal erst die Gegnerbasis einäschern, bevor man selbst wieder bauen konnte. Da nun wahre Truppenmassen möglich geworden sind, muß Westwood neu an der Spielbalance feilen.

Die 27 Missionen sollen wesentlich differenzierter werden – so beschützen Sie als Atreides einen befreundeten Fremen-Stamm oder lotsen als Ordos-General einen Spion ins feindliche Lager. Die größte Neuerung bietet das, was sich Tausende von Fans seit Erscheinen von Dune 2 gewünscht haben: Sie können das Remake auch im Multiplayer-Modus spielen, als jede der drei Parteien. Eines wird sich aber auf keinen Fall ändern – die Gefräßigkeit der allgegenwärtigen, riesigen Sandwürmer. LA



Bei dieser Massenschlacht laden zwei rote Harkonnen-Carryalls Verstärkungen ab.

Dune 2000

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Westwood
Termin: Mai '98 | Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Schade, daß die Grafik nun doch nur C&C-Qualität haben wird. Trotzdem ist das Spielgefühl von Dune 2 zeitlos gut und wird auch in der 2000er Fassung echte Strategen in seinen Bann ziehen.«



Rollenspiel für Fantasy-Vierer

Hexplore

Ein heroisches Quartett kämpft sich im modernisierten Gauntlet-Stil durch eine gigantische Fantasy-Welt voller Gefahren und Abenteuer.



Die Kreuzritter bekriegen Sie beinahe wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.



Auf CD: spielbare Demo

Das isometrische Action-Rollenspiel Hexplore legt die Geschicke eines Gespanns aus vier Helden in Ihre Hände. Auf der Suche nach einem magischen Buch sollen Sie sich durch eine Fantasy-Welt abenteuern und Monster verkloppen. Zwischendurch plaudern Sie mit Passanten und lösen allerlei Rätsel. Hexplore orientiert sich stark am Spielhallen- und Amiga-Klassiker Gauntlet. Ursprünglich wollten die Entwickler eine entsprechende Lizenz von Atari kaufen, was allerdings nach langen Verhandlungen scheiterte.

Ihr Team setzt sich immer gleich zusammen. Allround-Recke, Barbar, Bogenschütze und Zauberer lassen sich zwar einzeln steuern, allerdings muß das Quartett meist eng zusammenarbeiten. Während der Prügeleien mit Rittern oder Orks kämpfen Sie beinahe wie mit einer kleinen WarCraft 2-Armee. Viele Türen öffnen sich nur, wenn vier Schalter gleichzeitig gedrückt werden. Beißt einer der Akteure ins Gras, erwecken Sie ihn an Runen oder Tempeln wieder zu frischem Heldenleben.



Das streitlustige Quartett muß sich auch durch orientalische Basare kämpfen.

Die Erde bebt

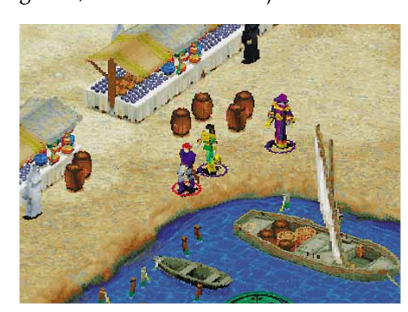
Die drei Kämpfer tragen bis zu sieben Waffen wie Schwerter oder Äxte mit sich. Der Magier lernt im Spielverlauf sieben Sprüche, die er in jeweils vier Stufen weiter ausbaut. Unter anderem läßt er die Erde beben, baut Brücken zu unzugänglichen Stellen, gewährt seinen Kollegen kurzfristig Unverwundbarkeit oder schleudert Energieblitze und Feuerbälle gen Feind.

Wüsten und Wälder

Die Fantasy-Welt soll riesige Ausmaße mit vielen Örtlichkeiten zum Erforschen bieten. Insgesamt marschieren Sie durch zehn gewaltige Levels. Ihr Weg führt durch Wüstenlandschaften mit orientalischem Touch, ein Mittelalter-Szenario voller Seen und Wälder, ein riesiges Gebiet aus Lavagestein sowie zahlreiche Höhlensysteme. Es gibt etwa 100 verschiedene Gegner-Typen, die Palette reicht von feindlichen Kriegern über grimmige Gnome bis zu brandgefährlichen Drachen. Alles in allem müssen Sie 6.000 Feinde besiegen, um schließlich vor dem letzten Obermotz zu stehen.

Welt im Kreisel

Hexplore basiert auf einer Voxel-Grafikengine. Sie können die gesamte Welt mit allen Figuren, Häusern und Objekten perspektivisch korrekt kreisen lassen. Den Entwicklern gibt der Dreh mit dem Dreh ganz neue Möglichkeiten: Viele wertvolle Rüstungs-Gegenstände, aber auch Monster sollen hinter Häusern und Wänden für Überraschungen sorgen. PS



Im Hafen treffen Sie besonders viele Passanten zum gemütlichen Plausch.

Hexplore

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Infogrames
Termin: 2. Quartal '98
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Die Mischung aus Diablo, WarCraft 2 und Japano-Rollenspiel verspricht gehöriges Suchtpotential – und bietet viele innovative Ansätze.«

Kostenloser Editor und neue Levels

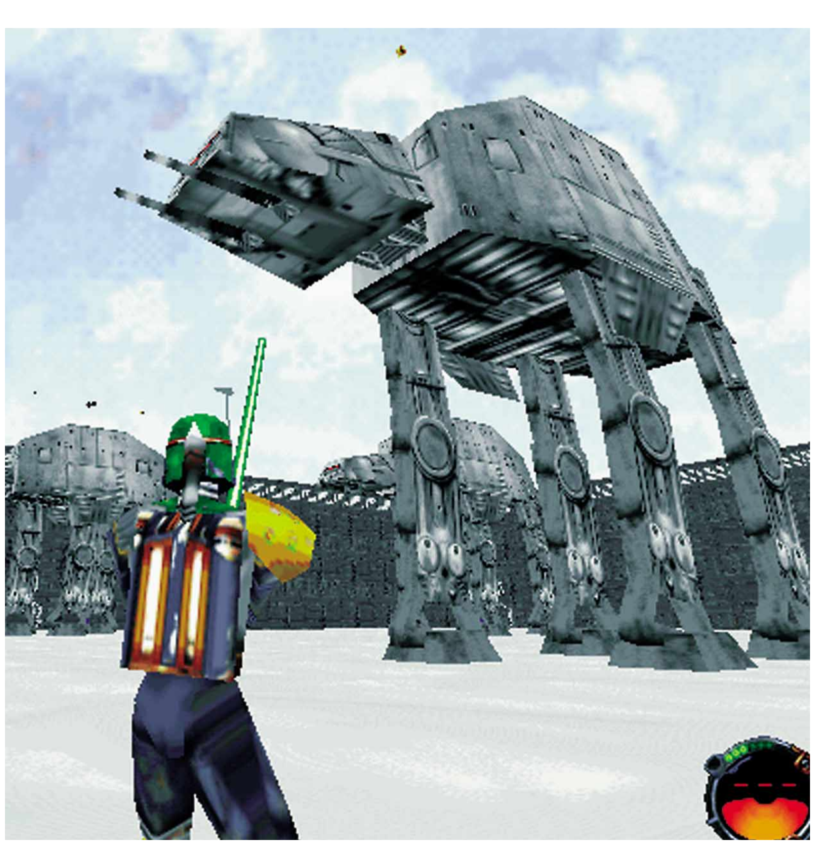
Jedi Knight Special

Das Lichtschwert summt stärker denn je: Neben einem kostenlosen Karten-Editor gibt's für Jedi-Ritter auch zehn neue Kampfeinsätze.



Auf CD: Alle Erweiterungen

Das 3D-Spektakel Jedi Knight gilt noch immer als Referenz im Action-Genre. Auf der GameStar-CD bieten wir Ihnen neben einem Level-Editor auch neue Einsätze für Solo- und Multi-Jedis. Außerdem sorgt ein Desktop-Theme für das passende Star Wars-Feeling bei der täglichen Arbeit. Die Dateien finden Sie im Verzeichnis \Diverses\Deluxe\Jedi. Im CD-Menü gibt's weitere Erklärungen, noch genauere Infos bieten die Readme-Texte in den Unterverzeichnissen.



Multiplayer-Level: Im Rebellen-Quartier auf Hoth steht eine Schar gewaltiger AT-ATs.

Karten-Editor: Erschaffen Sie das Imperium

Mit dem Level-Editor JED erstellen Sie neue Levels oder verändern alte Karten nach Ihren Vorstellungen. Auf Knopfdruck zeigt ein kleines Fenster in Echtzeit, wie eine frisch gezogene Wand oder ein anders plaziertes Licht sich auf den Level auswirken. JED befindet sich derzeit noch im Beta-Stadium, allerdings läuft der Editor weitgehend stabil – fast alle zusätzlichen Levels wurden mit ihm erstellt. Auf der JED-Homepage http://www.darkjedi.com finden Sie zusätzliche Infos.

Verzeichnis: \Editor

Solo-Levels: Trainingskurs für Sternenkrieger

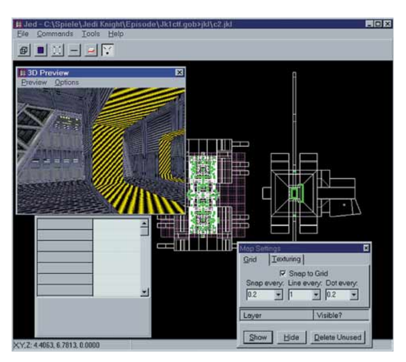
Sie haben sich schon durch Jedi Knight und das Addon Mysteries of the Sith gekämpft? Dann finden Sie auf der GameStar-CD die fünf derzeit besten Levels für Solo-Spieler. Schwingen Sie den Lichtsäbel in Alpha, einem sehr anspruchsvollen Trainingskurs für Jedis. Ballern Sie sich durch Leeda – und versuchen Sie, möglichst wenige Zivilisten über den Jordan zu schicken. Ein besonderes Glanzlicht ist allerdings der Level Warzone, der nicht nur wegen seiner gewaltigen Dimensionen beinahe mit den Original-Szenarios von LucasArts mithalten kann.

Die Missionen laufen alle mit dem Hauptprogramm Jedi Knight zusammen, eine Installations-Anleitung finden Sie in der Datei info.txt.

Verzeichnis: \Levels

Multi-Levels: Lichtsäbel-Duell in Yabbas Palast

Wem der Sinn nach heißen Multiplayer-Partien gegen menschliche Jedis steht, tobt sich in den fünf neuen Mehrspieler-Arenen aus. In Hoth messen Sie Ihre Kräfte



Level-Editor: JED zeigt im Fenster, wie die aktuell geöffnete Karte fertig aussehen wird.

in einem nachgestellten Rebellen-Quartier. Auch Yabbas Palast gibt eine hervorragende Umgebung für flotte Netzwerk-Sessions ab. Im Cardia-Level gibt's als besonderen Gag einen fliegenden Teppich, der Sie zu schwer erreichbaren Stellen transportiert – allerdings können Sie das gute Stück nicht selbst steuern. Die Installation funktioniert praktisch genauso wie bei den Solo-Levels; alle benötigten Hinweise finden Sie ebenfalls in der Datei info.txt.

Verzeichnis: \Levels

Desktop-Theme Win95 für Jedis

Wer auch beim alltäglichen Umgang mit Windows 95 nicht auf Jedi Knight verzichten mag, sorgt mit dem passenden Desktop-Theme für zünftiges Star Wars-Ambiente, inklusive neuen System-Klängen und einem schicken Lichtsäbel-Mauszeiger.

Verzeichnis: \Theme PS

Kostenlose Erweiterungen für Dark Reign

Dark Reign Deluxe

Mit neuen Einheiten, Terrains und Gebäuden läuft der Echtzeit-Hit Dark Reign noch einmal zu Höchstform auf.



Auf CD: Alle Erweiterungen

Neben dem offiziellen Addon zum Strategiehit Dark Reign (siehe Test in dieser Ausgabe) hat Auran einen Special Pack veröffentlicht, den wir Ihnen auf unserer Heft-CD präsentieren.

Neue Einheiten: Mechs greifen an

Neben Laser-Mechs, Super-Infanteristen und zielsuchenden Minen sind unter den 15 neuen Einheiten auch skurrile Gestalten wie Tentakelmonster und ein Weihnachtsmann zu finden. Den entsprechenden Tech-Level vorausgesetzt, lassen sich die Sonder-Truppen sowohl auf Imperiums-als auch auf Rebellen-Seite einsetzen. Neue Sounds für jede Abteilung ergänzen das Special-Pack.

Neue Gebäude: Bewaffnete Brücken

Von Flammenwerfern und Raketentürmen bis hin zu Selbstverteidigungs-Brücken haben Sie sechs neue Gebäude zum Ausbau Ihrer Basis zur Auswahl. Mit den Solarkraftwerken gibt es nun eine günstige und effektive Alternative zu den Mineralöl-Stationen, und mit den neuen Anti-Tank-Mauern liefert Auran die passenden Schutzwälle gleich dazu.

Neue Terrains: Tanz auf dem Vulkan

Gleich vier komplett neue Gelände-Sets mit eigenen Grafiken sind im Special Pack enthalten. Zwar finden die Gefechte der Original-Kampagnen nicht auf diesen Terrains statt, bei selbstentworfenen Schlachten stehen sie aber zur freien Verfügung. Besonders die zerklüftete Techno-Asteroidenlandschaft und die Vulkan-Gebiete sind eine tolle Alternative zu den Original-Terrainformen von Dark Reign.

So installieren Sie das Special-Paket

- Installieren Sie die Dark Reign-Erweiterungen mit dem Setup-Programm im Menüpunkt »Special« unserer Heft-CD. Anschließend öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei packman.cfg im DARK REIGN\DARK-Verzeichnis und fügen unter dem Punkt [terrains] folgende Zeilen hinzu:

```
asteroid=$GAME\addon\auran\asteroid
alien=$GAME\addon\auran\alien
volcanic=$GAME\addon\auran\volcanic
aust=$GAME\addon\aust
[setup]
exec=$GAME\addon\auran\auran.cfg
```

- Beim nächsten Start von Dark Reign können Sie alle Zusätze sowohl auf Imperiums- als auch auf Rebellen-Seite nutzen. Die neuen Terrains stehen im Editor zur Auswahl.
- Alle Erweiterungen wurden von uns gründlich ausgetestet, trotzdem sollten Sie vor der Installation eine Sicherheitskopie des Dark Reign-Ordners anlegen. Sollten Sie bereits ein Addon installiert haben, wie beispielsweise den in dieser Ausgabe getesteten Expansion-Pack, wird das Programm nicht funktionieren. Deinstallieren Sie in diesem Fall erst die Erweiterungen, bevor Sie loslegen.
- Achtung: Leider tauscht das Setup-Programm einige Texte der deutschen Version gegen englische aus, zum Beispiel die Buttons.



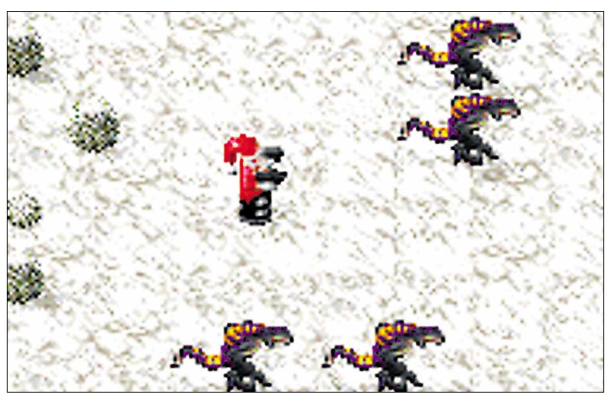
Eine Gruppe von Walkern und Shock-Troopern attackiert eine Feindbasis.

Desktop Theme: Echtzeit-Windows

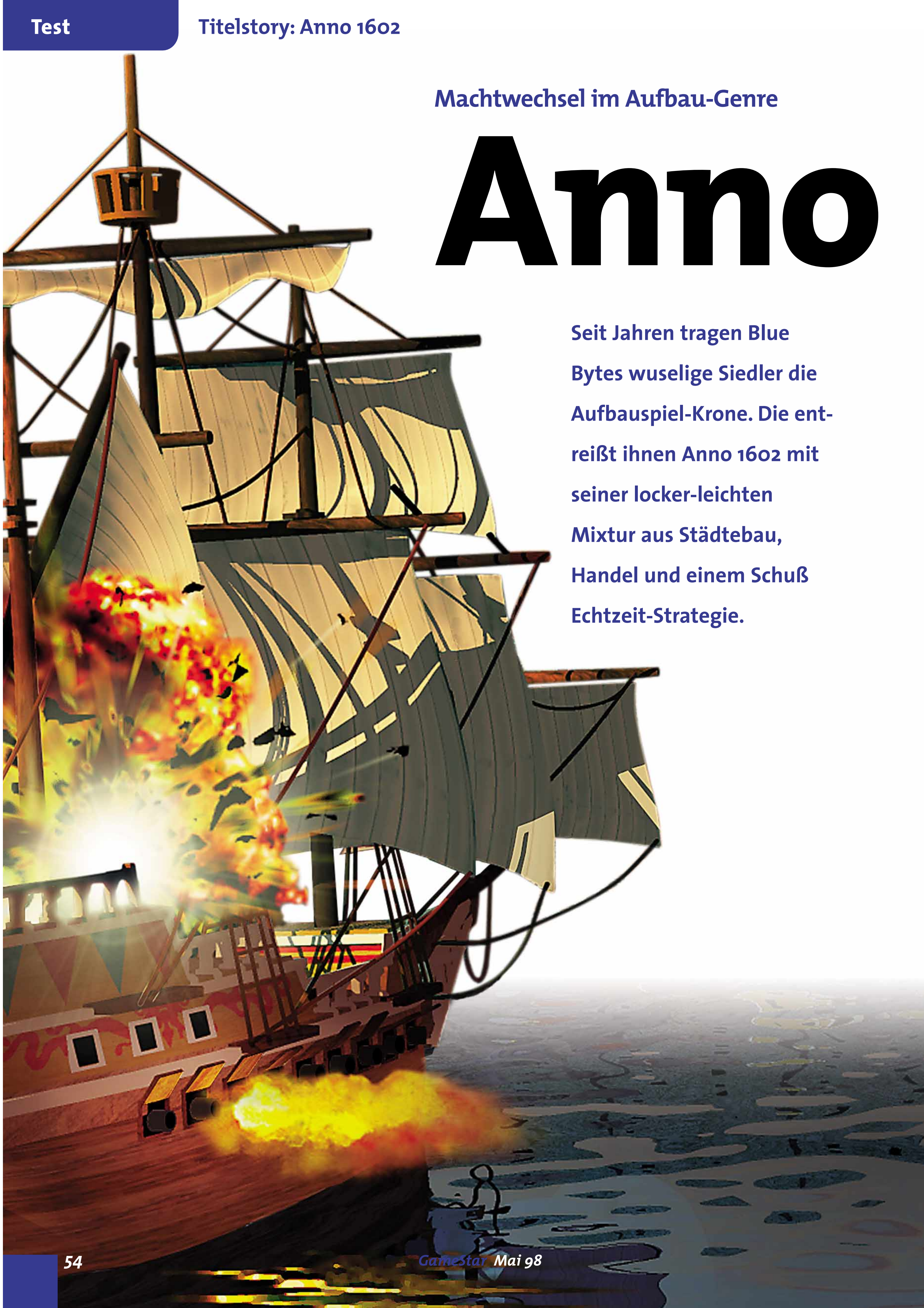
Mit dem Dark Reign-Desktop-Theme verschönern Sie Ihren Arbeits- und Spielplatz. Besitzer von Microsofts Plus-Paket wählen das Theme nach dem Kopieren ins Plus-Verzeichnis (durch einen Rechtsklick auf den Desktop bei den Anzeigen-Eigenschaften). Mit dem »X Theme Manager« auf unserer CD, den Sie dort unter »Programme« finden, können Sie das neue Schema aber auch ohne das Plus-Paket nutzen. RS



Windows-Desktop à la Dark Reign.



Neue Einheiten: Der Weihnachtsmann hat ein explosives Geheimnis.



Machtwechsel im Aufbau-Genre

Anno

Seit Jahren tragen Blue Bytes wuselige Siedler die Aufbauspiel-Krone. Die entreißt ihnen Anno 1602 mit seiner locker-leichten Mixtur aus Städtebau, Handel und einem Schuß Echtzeit-Strategie.

1602



Revolution bei den Aufbauspielen: Anno 1602 schubst tatsächlich Siedler 2 vom Thron. Wenn Sie einmal mit Sunflowers' leicht verdaulichem Aufbau-Wirtschafts-Strategiemix anfangen, werden Sie sich seinem Bann kaum entziehen können. Sie errichten nicht einfach eine Siedlung, um Rohstoffe abzubauen und irgendwann die böse Konkurrenz anzugreifen. Nein, hier müssen Sie außerdem eifrig handeln, Ihre Einwohner bei Laune halten, neue Inseln erforschen und besiedeln, sowie Piraten und konkurrierende Nachbarn bekämpfen. Keine Angst, dabei werden Sie nicht von Statistiken und trockenen Menüs gequält – die Bedienung ist kinderleicht und übersichtlich.

Reif für die Insel

Wir schreiben das Jahr 1602. Auf einem kleinen Handelsschiff kehren Sie dem übervölkerten, armen Europa den Rücken, um Ihr Glück in der Ferne zu suchen. Das Spiel beginnt mit Ihrer Ankunft in einer fernen, isometrisch dargestellten Inselwelt. Bis zu drei andere Völker treten gegen Sie an, die wahlweise vom Computer oder von Mitspielern geführt werden. Die Landkarte ist von Anfang an aufgedeckt, Sie können die Aktionen Ihrer Konkurrenten jederzeit beobachten – sogar deren Schiffe und Truppen. Lediglich Eingeborenendörfer oder Piratennester sind zunächst versteckt.

Auf jedem Eiland warten saftige Wiesen und dichte Wälder, auf manchen Inseln erheben sich Berge oder plätschern Bäche munter daher. Die Fleckchen bieten unterschiedliche Anbaumöglichkeiten und Ressourcen. So wächst auf dem einen Baumwolle prächtig, während Kakaobohnen kümmerlich eingehen, eine andere Insel beherbergt dafür wertvolles Erz oder gar Goldvorkommen. Sobald Sie vor einer Küste ankern, können Sie per Mausklick die Ressourcen des Eilands erkunden. Ihr Schiff ist mit den nötigsten Baumaterialien ausgestattet, die für erste Gebäude ausreichen. Sobald Sie Ihre Trauminsel gefunden haben, ist der große Augenblick da: Mit



Invasion! Während unsere Flotte Türme und Schiffe bekämpft, kümmern sich unsere Soldaten um die Verteidiger an Land (1024x768).

Facts

- 16 Solo-Szenarios
- 6 Mehrspieler-Missionen
- 45 Gebäudetypen
- 23 verschiedene Waren
- 5 Entwicklungsstufen
- 30 Berufe
- 4 Schiffstypen
- 4 Truppentypen
- 3 Auflösungen
- 3 Zoomstufen

dem Bau eines Kontors fällt endlich der Startschuß für Ihr Imperium.

Flinker Hausbau

Der Aufbau von Häusern und Produktionsstätten ist äußerst simpel. Aus einem Menü fischen Sie sich das gewünschte Gebäude und plazieren es auf Ihrer Insel. Im Gegensatz zu **Siedler 2** stehen Neubau und Bewohner sofort bereit. Es reicht nicht, die neue Heimat wahllos mit Häusern zuzupflastern, denn das Zusammenwirken der Farmen, Bergwerke oder Schmieden ist entscheidend. Ein Beispiel: Wenn Ihre Untertanen gemütlich eine Zigarre paffen wollen, können Sie ihnen nicht einfach eine Tabakpflanze vor die Tür legen. Statt dessen brauchen Sie eine Tabakplantage und eine Zigarrenmanufaktur, wo die Blätter zu dicken Havannas weiterverarbeitet werden. Beide Betriebe dürfen nicht zu weit auseinanderliegen, damit der Arbeiter aus der Manufaktur sich den Tabak von der Plantage holen kann. Dieser Einzugsradius wird vor jedem Neubau angezeigt, und läßt sich auch später noch abrufen. Wenn Sie ein Wegenetz anlegen, bringt ein Karren Fertigwaren und überschüssige Rohstoffe automatisch ins nächste Kontor oder in eine Markthalle.



Einfaches Bauen: Der Einzugsbereich eines Gebäudes wird erhellt angezeigt (800x600).

Lebendige Welt

Der Wuselfaktor ist bei **Anno 1602** zwar niedriger als bei **Siedler 2**, dennoch gibt's eine Menge zu sehen: Jäger erlegen Hirsche mit einem wohlgezielten Schuß, in Schmieden glühen Feuerstellen und rauchen Kamine. Imposante Dreimaster durchpflügen das Meer, während sich kleine Fischerboote ängstlich in Küstennähe halten. Windmühlen-Flügel drehen sich gemächlich im Wind, und Kanoniere bewachen neben Ihren Geschützen Hafenzufahrten oder die dicken Stadtmauern. Dorfbewohner, die über die Straße spazieren, sind allerdings nur Statisten und gehen keiner richtigen Tätigkeit nach. Ganz anders die Feuerwehrleute oder Ärzte, die bei plötzlich ausbrechenden Bränden und Epidemien selbständig ausrücken, um das Schlimmste zu verhindern. Kurze Renderfilme kündigen solche Ereignisse an, auf kleinere Katastrophen weist ein unsichtbarer Sprecher hin (»Wir haben keinen Alkohol mehr!«).



Rotierende Symbole zeigen Versorgungslücken und stillgelegte Bauten an.



In Werften laufen Kriegs- und Handelsschiffe vom Stapel (640x480).

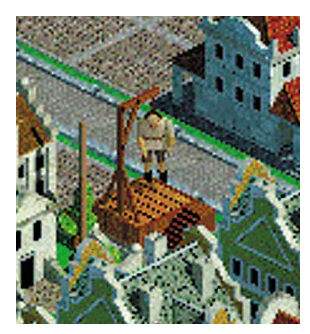
Jörg Langer



Siedeln für Genießer

Es ist schon bezeichnend, wenn die gesamte Redaktion Martin und Mick beim 1602-Dauertest gebannt über die Schultern linst. Zwar ist Anno weniger wuselig als Siedler 2, doch genauso charmant. Durch das kurze Tutorial haben auch Einsteiger schnell alles im Griff. Um Kleinkram brauchen Sie sich nicht zu kümmern, denn die Waren werden innerhalb einer Insel automatisch verteilt.

Eins frage ich mich allerdings: Warum können meine Truppen keine Erfahrung sammeln? Mit wertvollen Veteranen würde das Verarzten meiner Soldaten noch wichtiger und der Strategie-Part noch interessanter. Dafür weiß ich zu schätzen, daß sich die Computerspieler der eigenen Spielstärke anpassen. So eilen sie nie zu weit voraus, wenn man sich mal zurücklehnt und entspannt dem knuddeligen Treiben seiner Kolonisten zuschaut.


Ein Galgen schreckt Räuber ab.


Wenn der rote Hahn auf den Dächern sitzt, müssen sich die Feuerwehrleute sputen.

Launische Bürger

Die Untertanen in Ihren Wohnhäusern sind ganz schön anspruchsvoll. Ständig fordern sie Konsumgüter oder teure Bauten: So muß eine Kneipe her, wo man sich mal einen Becher Rum hinter die Binde gießen kann, oder ein Badehaus, um sich den Rücken zu schubbern. Auch schnöde Stoffe reichen bald nicht mehr – plötzlich sollen es Kakao oder gar Goldschmuck sein. Wenn Sie die wachsenden Forderungen brav erfüllen, bedanken sich Ihre Schützlinge mit einer höheren Entwicklungsstufe: Wie bei Caesar 2 werden aus profanen Holzhütten automatisch Fachwerkhäuser, die zu massiven Steinbauten, Villen und schließlich kleinen Palästen mutieren – genügend Baumaterial vorausgesetzt. Je pompöser ein Wohnhaus ist, desto mehr Bewohner ziehen ein, die zudem freiwillig höhere Steuern berappen.

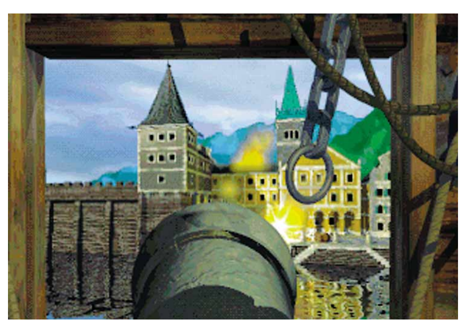
Siegeszug der Technik

Mit jeder neuen Entwicklungsstufe (insgesamt gibt es fünf) stehen weitere Gebäudetypen zur Verfügung. Nach und nach errichten Sie Erzschmelzen, Werkzeugschmieden oder gar Kanonengießereien. Kontore ersetzen Sie durch größere Lagerhäuser, holprige Feldwege durch gepflasterte Straßen. Doch der Fortschritt hat seinen Preis: Statt Holz und etwas Geld verschlingen Neubauten nun Ziegel, Werkzeuge und stolze Beträge; außerdem steigen die Unterhaltskosten drastisch.

Fliegende Händler

Irgendwann erwischt es jeden: Eine Erzmine versiegt, die nächste Gewürzlieferung läßt auf sich warten – und schon entstehen Versorgungslücken. Wohl dem, der beizeiten gute Handelsbeziehungen geknüpft hat. Von Mitspielern kaufen Sie fehlende Güter oder verscherbeln Überschüsse, indem Sie Schiffe zu ihren Kontoren schicken. Ein Mausklick auf den fremden Hafen oder Marktplatz zeigt Angebot und Nachfrage Ihres Partners an, sofern er zuvor einem Handelsvertrag zugestimmt hat. Außerdem steuern neutrale Handelsschiffe regelmäßig Ihre Kontore an. Dabei müssen Sie nicht jedesmal Güter verschieben, statt dessen legen Sie die zu handelnden Warenarten, Mengen und Preise bequem im Voraus fest. Die fliegenden Händlern fordern allerdings hohe Preise, zahlen wenig und haben nicht immer das Gewünschte an Bord. Da keine Insel alle Ressourcen bietet, müssen Sie schon


In der kleinsten Zoomstufe behalten Sie auch Nachbarinseln und vorbeifahrende Schiffe im Blick.




Eine Filmsequenz warnt vor einem bevorstehenden Piratenangriff – unsere Flotte fängt die Seeräuber ab.


Dieser Render-Film kündigt die Pest an.

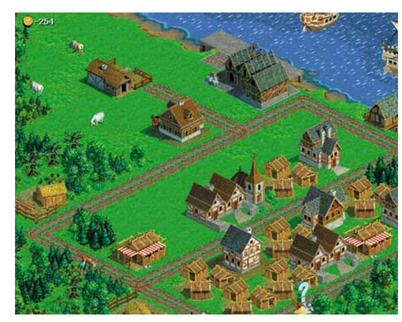
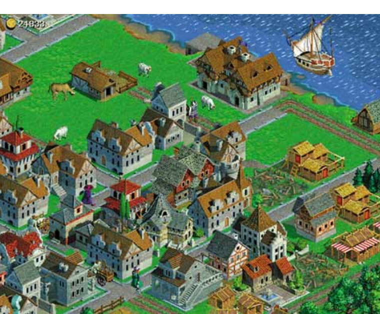
wenn eins Ihrer Schiffe in Küstennähe vorbeikommt.

Piratenflagge voraus

Schwerbeladene Handelsschiffe künden zwar von Ihrem Reichtum, ziehen aber leider auch Piraten magisch an. Solchen maritimen Plagegeistern schicken Sie Ihre Kriegsmarine entgegen, die Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel steuern. Die Kriegsschiffe kommen in zwei Versionen daher und nehmen mit einer unterschiedlichen Kanonenzahl den Feind vor die Rohre. Ihre Flotten gehorchen einfachen Formationsbefehlen ebenso wie Patrouillen-Aufträgen, mit denen Sie zwischen Ihren Inseln nach dem Rechten sehen. Mit Piraten können Sie sogar handeln, indem ein leeres (!) Handelsschiff todesmutig in ihren geheimen Stützpunkt segelt, den Sie wie ein Eingeborenendorf erst aufstöbern müssen. Die Seeräuber sind auch gerne bereit, Ihre Konkurrenten kräftig in die Mangel zu nehmen – natürlich nur gegen klingende Münze.

Echtzeit-Invasionen

Weder die Konkurrenzmächte noch die Seeräuber schrekken vor Invasionen zurück.

Vom kleinen Dorf zur imposanten Stadt: Ihre Siedlung entwickelt sich prächtig.

Gegen diese Bedrohung helfen Palisaden und Stadtmauern, die von Kanonentürmen aus Holz oder Stein gesichert werden, sowie einem stehenden Heer. In Burgen und Festungen rekrutieren Sie vier Truppentypen: Säbelkämpfer, Musketiere, Kanoniere und Kavalleristen. Die Soldaten bewegen Sie mit üblichen Echtzeit-Befehlen. Wie die Marine geht auch Ihre Armee auf Patrouille oder nimmt eine geordnete Formation ein. Natürlich kann Ihnen niemand verbieten, Ihrerseits beim Gegner einzufallen. Verletzte Krieger päppeln Ihre Ärzte in der Heimat schnell wieder auf.

Knappe Kriegskasse

Soldaten und Befestigungsanlagen verschlingen ein

früh expandieren. Das funktioniert genau wie bei Ihrem ersten Eiland. Mit der Zeit besiedeln Sie mehrere Nebeninseln, die sich auf verschiedene Handels- und Bedarfsgüter spezialisieren: Auf der einen sprießen Baumwollfelder, auf der nächsten entsteht die Schwerindustrie. Frachtschiffe in zweierlei Größe und Geschwindigkeit kreuzen mit Rohstoffen und Fertigwaren zwischen Ihren verstreuten Kontoren. Mit einem einfach zu bedienenden Routenplaner weisen Sie den Windjammern feste Handelsstrecken zu, die sie fortan abklappern. Auf manchen Inseln hausen Eingeborene, die gerne Tauschhandel mit Ihnen betreiben. Deren Dörfer entdecken Sie allerdings erst,


In der Höhle des Löwen: Unser Schiff besucht ein Piratennest.

Martin Deppe



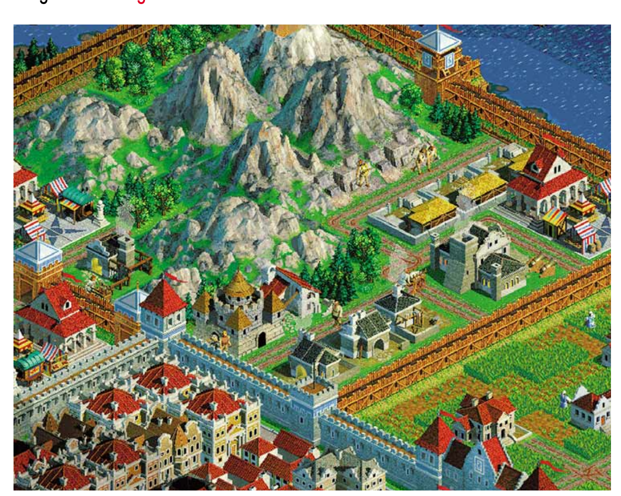
Aufbau-reigen mit Kult-Appeal

Eine Warnung vorweg: Fangen Sie niemals eine Partie Anno 1602 an, wenn Sie in den folgenden Tagen noch was zu erledigen haben – dieses Spiel ist nämlich ein Freizeitkiller erster Kajüte. Sogar an gute Vorsätze wie »nur noch das Gewürz-Schiff ausladen, dann ist Schluß für heute« werden Sie sich Stunden später allenfalls verschwommen erinnern. Der Reiz, die nächste Aufbaustufe zu erreichen oder endlich das üppige Eiland von nebenan zu besiedeln, ist einfach zu groß. Der Modelleisenbahn-Effekt kommt voll rüber: Richtig fertig ist Ihre Inselwelt nie.

Nur keine Hektik!

Selbst mit mehreren besiedelten Inseln behält man immer die Übersicht. Hektik kommt selten auf, nur in manchen kriegerischen Szenarios ist Eile angesagt. Kritikpunkte hab' ich nur wenige: Neubauten sind mit einem Schlag fertig; emsig mauernde Bürger wie bei Blue Bytes Siedlern bekomme ich nicht zu Gesicht. Und die rechtwinklige Anordnung der Straßen und Siedlungen paßt eher zu amerikanischen Reißbrett-Städten als zu einer Gemeinde des 17. Jahrhunderts. Dafür kann ich meine Schiffe und Truppen direkt steuern und genau festlegen, wohin welche Ware befördert werden soll. Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird Anno 1602 lieben. Doch genug der Worte – gerade ist ein Schiff mit Gold eingelaufen...


Wegen des Eingeborenendorfs dürfen wir nur im hellen Gebiet bauen.


Hier sind Schwerindustrie, Landwirtschaft und Stadt streng getrennt.

Heidengeld und beachtliche Rohstoffmengen. Zwar können Sie feindliche Niederlassungen erobern, indem Sie alle Markthallen und Kontore zerstören und schnell eine eigene Hafenanlage errichten, doch die Kosten für eine Invasion bekommen Sie damit kaum wieder herein. Dadurch machen die Echtzeitkämpfe einen relativ kleinen Anteil in Anno aus. Hinzu kommt, daß die ersten Soldaten erst in den höheren Entwicklungsstufen verfügbar sind, und Sie bis dahin mehrere Stunden spielen. Lediglich in einigen Szenarios ist das Militärwesen entscheidend. Immerhin sind die Echtzeit-Schlachten weitaus spannender als bei Siedler 2, wo sich die Truppen nervigerweise nur indirekt steuern lassen.

Vorgefertigte Inseln

Neben dem standardmäßigen Endlosspiel, bei dem Sie die komplette Aufbauphase durchlaufen, gibt's 16 Einzel- und sechs Mehrspieler-Szenarios. In denen starten Sie teilweise mit ausgebauten Siedlungen. Die Siegbedingungen sind überwiegend wirtschaftlich orientiert, beispielsweise müssen Sie ein Kakao-Monopol aufbauen. Dazu sind alle Inseln zu besiedeln, auf denen die Schokoladenpflanze wächst. Da die liebe Konkurrenz das gleiche Ziel hat, kommen Sie kaum um eine Invasion herum. Einige Szenarios sind von Beginn an militärisch angelegt. So treten Sie gegen einen haushoch überlegenen Gegner an, der sich in einer gewaltigen Festungsstadt verschanzt hat. Bis die endlich eingeebnet ist, vergehen mehrere Tage echter Spielzeit. Doch so spannend die vorgefertigten Welten auch sind, die Endlosspiele machen am meisten Spaß. Denn in denen ist man vom ersten Spatenstich an dabei und muß sein liebevoll aufgebautes Imperium nicht verlassen, nur weil die Siegbedingung erfüllt ist.

Höflicher Computer

Die CPU-Konkurrenten passen sich dynamisch Ihrer Spielweise an: Selbst wenn Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Kolonie Zeit lassen, ziehen die Computer-Herrscher nicht davon. Sobald Sie jedoch expansionsfreudig Insel um Insel besetzen, gründen auch die Nachbarkolonien eifrig neue Niederlassungen. Auf der anderen Seite behalten die Computer-Völker unfreundliches Verhalten Ihrerseits lange in Erinnerung. Wenn Sie beispielsweise hinterrücks auf einem Eiland Ihres Mitbewerbers einfallen, wird der Ihnen später jederlei Friedensvertrag verwehren – es sei denn, Sie zahlen reumütig fetten Tribut.

Für Mehrspieler-Partien mit bis zu drei Freunden brauchen Sie nur eine CD. Trotzdem eignet sich Anno 1602 eher für Solisten: Die meiste Zeit werkeln Sie sowieso an Ihren Inseln, die Interaktion mit Ihren Kontrahenten ist somit weitaus niedriger als in anderen Spielen. Außerdem kann eine Partie mehrere Tage dauern – da wird es terminlich schwierig, seine Kumpels bei der Stange zu halten. MD

Mick Schnelle



Liebe auf den ersten Klick

Anno 1602 ist eines der Spiele, in die ich mich auf den ersten Blick verliebt habe und von denen ich bis heute nicht losgekommen bin. Ängstlich beobachte ich meine vollbeladene Flotte, die in piratenverseuchten Gewässern kreuzt. Gebannt fiebere ich mit meinen Leutchen der nächsten Ladung Alkohol entgegen, die die Laune meiner Untertanen hebt.

Neben dem äußerst ansprechenden Spielprinzip und der intuitiven Steuerung tut die schöne Grafik das ihre dazu. Die direkten Einflußmöglichkeiten lassen Sie Anno 1602 in vielen Punkten anders erleben als das indirektere Siedler 2. Mir machen beide trotz der schöneren Grafik von 1602 gleich viel Spaß. Und wer weiß, was Blue Byte für Siedler 3 noch alles in petto hat?

Anno 1602

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Sunflowers
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	40 oder 100 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

88% Spielspass

Episches Aufbauspiel mit hohem Suchtfaktor.

Bilderbuch-Insel

Der Job als Chef einer Trauminsel kann ganz schön hart sein. Wir zeigen, was



Getreidefarm

Dieser Sensenmann ist harmlos: Er erntet mit kräftigen Schwüngen das reife Korn – der erste Schritt zum knusprigen Backwerk ist getan.



Tiefe Erzmine

Die »große Schwester« der Standard-Erzmine erlaubt besonders tiefe Förderschächte. Auf dem Eisenerz basiert unsere gesamte Schwerindustrie.



Erzschmelze

In der Schmelze geht's heiß her: Hier wird das angelieferte Erz über Holzfeuern verhüttet, um wertvolles Eisen für Waffen und Werkzeuge zu gewinnen.



Kanonengießerei

Aus Eisen und Holz entstehen die Donnerrohre, die Schiffsbesatzungen und Artilleristen so sehr lieben. Die bösen Piraten sehen das ganz anders...



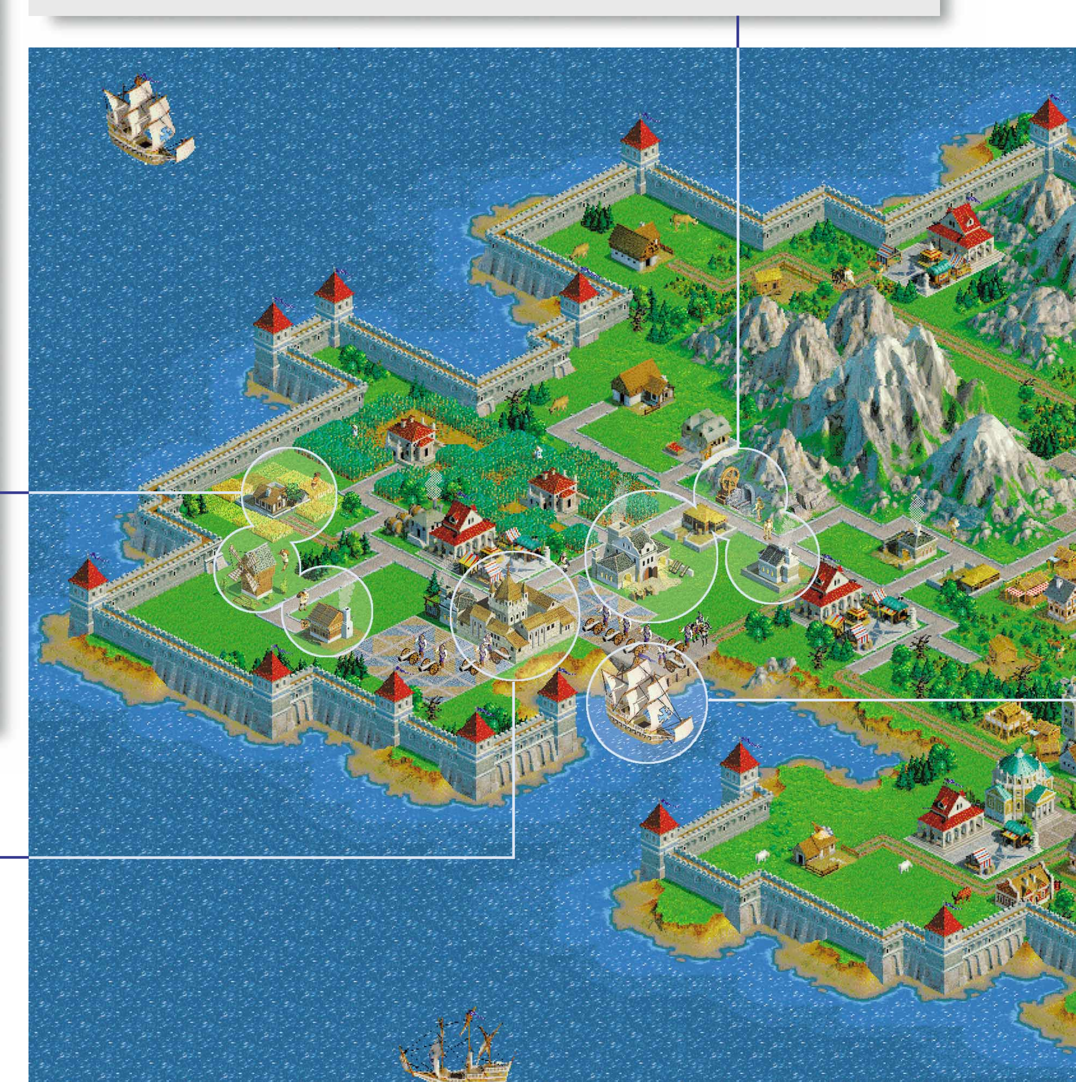
Windmühle

Don Quichotte hätte seine helle Freude an dieser Windkraftanlage, in der ein Müller das angelieferte Getreide zu feinem Mehl mahlt.



Bäckerei

Hier werden aus Mehl goldbraune Brötchen gebacken. Manche Redaktions-Insulaner sagen auch Semmeln, Schrippen oder Weckle dazu...





Große Burg

In Burgen bekommen Bürger einen ulkigen Anzug, Säbel, Musketen oder Kanonen spendiert. Von nun an heißen sie nicht mehr Bürger, sondern Soldaten.

unter der Lupe

in einer turbulenten, mustergültigen 1602-Kolonie so alles abgeht.



Lande-truppen

Gerade besteigen Soldaten ein Kriegsschiff – nur so erreichen sie den Feind auf der Nachbarinsel mit trockenen Füßen. Wer will sich schon erkälten?



Raub-überfall

Der Herr in Grün hat schlagkräftige Argumente. Das hat unser Karrenschieber dann auch gleich eingesehen und ihm alle Waren fast freiwillig überlassen.



Kontor

Unser Kontor ist ein beliebtes Ausflugsziel für fliegende Händler, die unsere Überschüsse aufkaufen oder Waren zu Wucherpreisen verscherbeln.



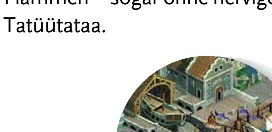
Piraten-angriff

Die Vorfahren der Software-Piraten haben es mehr auf Hardware abgesehen – vor allem auf Gold. Zum Glück geht unsere Kriegsflotte energisch dazwischen.



Feuers-brunst

Wenn's an allen Ecken brennt, eilt die Einmann-Feuerwehr schnell herbei und löscht die Flammen – sogar ohne nerviges Tatüütataa.



Werft

Wo kommen eigentlich die kleinen Schiffe her? Richtig, aus der Werft. Die beseitigt auch häßliche Gefechtsschäden an unseren kostbaren Pötten.



Fischer-hütte

Da Käpt'n Iglo Urlaub macht, muß Fischers Fritze frische Fische fischen. Das tut er gerne – aber nur vor seiner Hütte. Rudern ist nämlich anstrengend.

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Matthias Merkle (14) aus Waldbronn:

»Wo macht ihr dieses Jahr Urlaub?«

Urlaub? Was ist das denn – vom Betriebsrat abgeschlossene Redaktionsräume? Spaß beiseite, jeder aus der GameStar-Crew hat natürlich sein Traumziel ...



Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Im Urlaub stelle ich mich immer extremen Herausforderungen. Diesmal stehen gleich zwei ultimative Abenteuer auf dem Programm: Erstens fasse ich zwei Wochen lang keinen Computer an, und zweitens will ich endlich einmal nach Mallorca – Badelatschen und ein T-Shirt mit Ballermann-6-Aufdruck hab' ich mir schon mal besorgt.«



Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Das hängt davon ab, wie verfressen meine lieben Kollegen sind. Die habe ich nämlich in einem Anfall von Umnachtung zu meiner Hochzeit eingeladen. Wenn meine Angetraute und ich die Zeche bezahlt haben und trotzdem nicht ruiniert sind, werden wir wohl bei Freunden in Münster einfallen. Da können WIR uns den Bauch für lau vollschlagen...«

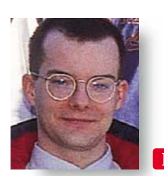


Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich habe mir vorgenommen, dieses Jahr so viele Formel-1-Rennen wie nur möglich live vor Ort zu erleben. Ansonsten würde ich gerne für ein paar Wochen an die Algarve fliegen. Dort kann man wunderbar relaxen, ohne in die Massentourismus-Falle zu tapsen. Nebenbei bleibt mein Englisch in Form, weil in Portugal praktisch niemand Deutsch spricht.«





Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Mich wird's mal wieder nach Irland verschlagen. Erst wollte ich todesmutig schon Ende April losziehen, was einem Zelturlaub in einem gefüllten Freibad-Becken gleichgekommen wäre. Zum Glück hat sich mein Urlaub in letzter Minute verschoben. Weshalb Irland? Es hat einfach was für sich, innerhalb von zehn Minuten Sprühregen, Regenbogen, Nieselregen, Sonnenschein und Sintflut zu erleben. Und danach zur Abwechslung wieder Regen. Außerdem gibt es nur in Irland Bier, in das man mit dem Finger Muster malen kann...«



Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Urlaub? Stau, schlampige Campingplätze, überfüllte Strände, Sonnenbrand und Touristen-Nepp? Nein danke, da ziehe ich mich lieber nach Balkonien zurück und lasse es mir ein paar Tage im Jahr so richtig gutgehen. Wenn nur der Weg zum prall gefüllten Kühlschrank nicht so weit wäre...«



Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Eigentlich stehen die Seychellen ganz oben auf der Wunschliste, da will ich schon hin, seit ich meinen Tauchschein habe. Weil aber auch mal wieder ein Umzug ansteht, werd' ich meinen Urlaub wohl zwischen Farbkübeln und Abdeckfolien verbringen. Vielleicht reicht's noch für ein paar Sonnenstunden auf der Terrasse.«



Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Meinen Urlaub verbringe ich diesmal in der westfälischen Heimat. In aller Ruhe abhängen, ein paar alte Freunde besuchen (die hiermit vorgewarnt sind – ich komme!) und abends gemütlich das eine oder andere Pils zischen. Das bringt mehr Erholung als alle noch so spannenden Fernreisen.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 7

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft

87% SPIELSPASS

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positiven und negativen Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

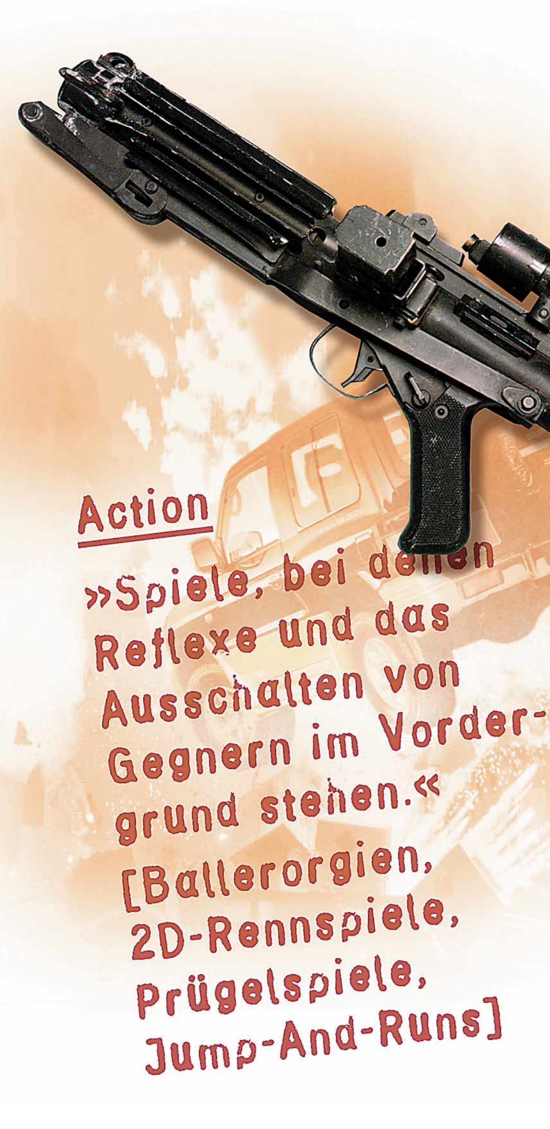
Action

Peter Steinlechner



In der GameStar-Redaktion stand diesen Monat das Duell der Grafik-Giganten **Forsaken** und **Incoming** an. Aus allen Räumen drang dumpfes Hallen von Laser-Feuer und der helle Schein explodierender Roboter-Drohnen. Mit den lieben Kollegen konnte man sich tagelang nur über Flugtaktiken, Alien-Raumschiffe, Bildwiederholraten und 3D-Effekte unterhalten. Die Ergebnisse der durchwachten Nächte lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Action-Freunde schöpfen diesmal aus dem Vollen. Überraschung des Monats ist das kurzweilige **Die by the Sword**. In Sachen witzige Einfälle pro Minute halten nur wenige Titel mit diesem Fantasy-Ritterspektakel mit. Auch für Prügelspieler gäbe es mit **Fighting Force** ein richtig gutes Programm – wenn man nicht gerade mal ein paar Stunden brauchen würde, um es komplett durchzuspielen.



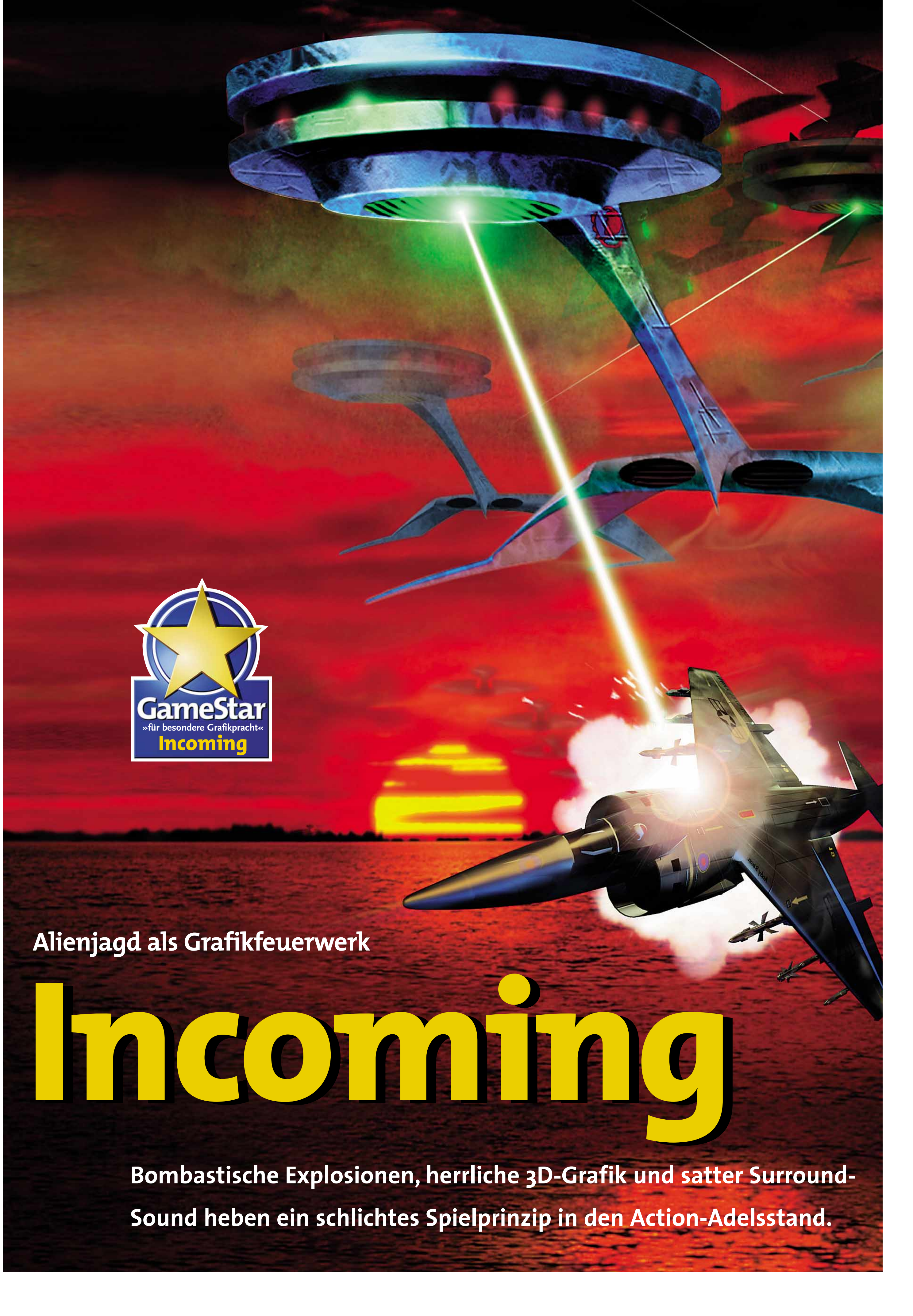
Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	NEU	84%
7	Uprising	Actionspiel	01/98	83%
8	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
9	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
10	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82%
11	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
12	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
13	Descent 2	3D-Action	-	81%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	03/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	NEU	80%
17	MDK	Actionspiel	-	80%
18	The Reap	Actionspiel	01/98	80%
19	Die by the Sword	Action-Adventure	NEU	79%
20	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	03/98	77%
25	Grand Theft Auto	Actionspiel	01/97	75%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

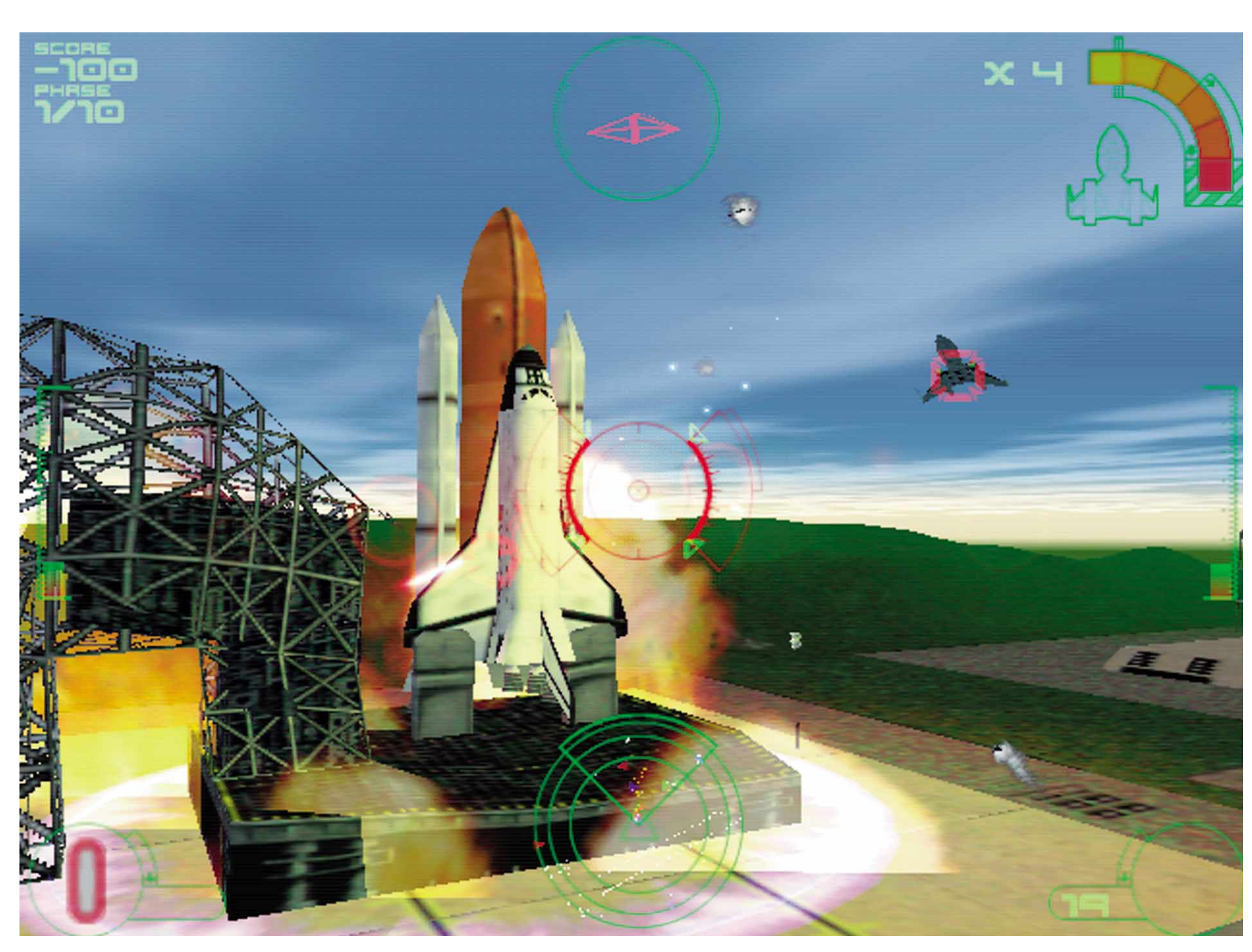
Tests



Alienjagd als Grafikfeuerwerk

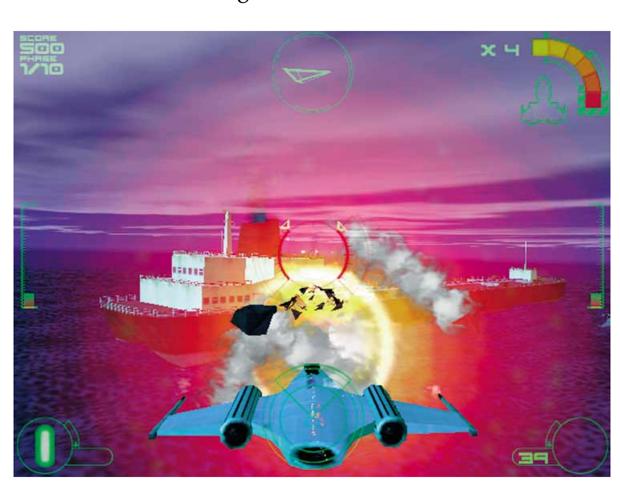
Incoming

Bombastische Explosionen, herrliche 3D-Grafik und satter Surround-Sound heben ein schlichtes Spielprinzip in den Action-Adelsstand.



Im Florida-Szenario müssen Sie die startbereiten Mondlande-Shuttles vor den heranstürzenden Aliengleitern verteidigen.

Es ist schon ein Kreuz mit den Aliens: Sie kommen mit ihren Untertassen immer genau dann zum Kaffeekränzchen auf die Erde, wenn man sie am wenigsten brauchen kann. Nicht anders sieht es bei **Incoming** aus: Als zum Jahrtausendwechsel angebliche UFO-Sichtungen schlagartig zunehmen, macht sich die NASA große Sorgen. Sie nimmt die Raumschiff-Beobachtungen sehr ernst und pumpt deshalb eine Menge Geld in die Errichtung einer sogenannten MEÜA. Hinter dieser kryptischen Bezeichnung steckt die Matrix zur Überwachung und Erfassung von Anomalien, ein gewaltiger Anlagenkomplex in Afrika. Gerade als die ersten Testläufe zur Messung außerirdischer Intelligenz anlaufen, schauen die Besucher aus dem All auch schon persönlich vorbei. Die haben nämlich wenig Lust, sich ausspionieren zu lassen und sind dementsprechend übel drauf.



Farbenprächtig: Explosionen zeigen sich von Ihrer buntesten Seite.

Viel Feind, viel Kriegsgerät

Die Hintergrundgeschichte dient einzig als Vorwand, um ein gewaltiges Actionspektakel zu entfachen. Als Kommandant der Erdlings-Truppen leiten Sie die Auseinandersetzung mit den anrückenden Alienscharen. Das läuft in über 60 Missionen auf das immer gleiche Grundprinzip »Eliminiere alles, was sich bewegt und nicht zu Dir gehört« hinaus, bietet aber innerhalb des vorgegebenen Schemas eine Menge Abwechslung. Die Kampfeinsätze beschränken sich bei weitem nicht auf eine Waffengat-tung; im Verlauf des Feldzugs besteigen Sie den Sitz von über einem Dutzend verschiedener Untersätze. Das Spektrum reicht von stationären Flak- und Flarak-Geschützen über Kampfpanzer bis hin zu Cobra- und Comanche-Helikoptern. Bereits im Verlauf des Afrika-Einsatzes können Sie zudem einen flinken feindlichen Raumgleiter erbeuten, der Ihnen daraufhin – repariert und frisch gewaschen – für etliche Missionen zur Verfügung steht. Aussuchen dürfen Sie sich Ihr Material übrigens nicht: Sowohl Einheit als auch deren Bewaffnung sind für jeden Auftrag fest vorgegeben und dem Gegner



Auf CD: Spielbare Exklusiv-Demo

Facts

- 6 Szenarios
- ca. 120 Missionen
- 16 steuerbare Fahrzeuge
- 13 Waffentypen
- Pentium-II-optimiert

angepaßt. Im Hubschrauber haben Sie es demnach vorwiegend mit Luftzielen zu tun, während Sie in der Panzerluke hauptsächlich auf entsprechende AlienPendants treffen.

Grafik vom anderen Stern

Der heroische Einsatz zur Rettung der Menschheit lebt vor allem von der Bombastgrafik. Schon erste flüchtige Blicke auf die Screenshots zeigen den immens hohen »Ich will auch noch die nächste Welt sehen«-Faktor. Gewaltige Explosionen bedecken oft den ganzen Bildschirm und tauchen die Szenerie in schillernde Farben. Landschaften, Gebäude und die meisten Vehikel (mit Ausnahme der Menschenpanzer) sind sehr detailliert gestaltet und halten mit enormen Polygonzahlen die zwingend erforderliche 3D-Karte auf Trab. Nicht nur die Augen, auch die Hörorgane vernehmen Erfreuliches: Die Musik ist abwechslungsreich und fetzig, die Schuß- und Explosionsgeräusche versetzen mit einem baßstarken Subwoofer-System gleich den ganzen Raum in Wallung. Wer das dafür notwendige Equipment hat, kann der Geräuschkulisse sogar in Surround-Qualität lauschen. Fast schon obligatorisch ist inzwischen die Force-Feedback-Unterstützung. Dank der relativ starken Wirkkräfte und dem Dauergeballere ist mit dem Microsoft-Stick eine gut durchgeschüttelte Hand garantiert.



Michael Galuschka



Ein Fest für die Augen

Selten zuvor war unsere Redaktion so einträchtig um den Testrechner versammelt, um dem prächtigen Treiben auf dem Bildschirm mit aufgerissenen Augen und offenstehenden Mündern beizuwohnen. Incoming sieht in der Tat verdammt gut aus und begeistert mit den aufwendigsten Explosionseffekten, die ich bislang gesehen habe. Und davon gibt´s genug, denn als Spielprinzip hat sich Rage Action der geradlinigen Art auf die Programmier-Fahne geschrieben. Das wurde manchen Kollegen nach einigen Minuten prompt zu langweilig. Während andere jetzt auf einen P II sparen, wandten sie sich enttäuscht ab, nachdem sie sich an den Specialeffects sattgesehen hatten.

Mehr Waffen, bitte!

Hat man erstmal selbst ein paar UFOs zu Klump geschossen, hält einen die Dauerballerei länger von anderer Tätigkeit ab, als man aufgrund des oberschlichten Spielprinzips glauben mag. Das ewig gleiche Grundthema wird nämlich in den zahlreichen Missionen geschickt variiert. Die Vehikel und Waffensysteme steuern sich außerdem alle recht unterschiedlich, sind aber durchwegs einfach zu beherrschen. Schwach finde ich die Waffenbestückung: Gerade mal zwei Varianten pro Fahr- oder Flugzeug lassen nur wenig taktischen Spielraum beim Alienrösten zu. Völlig in die Hose ging der Strategieteil, den Rage besser ganz weggelassen hätte, zumal Incoming solche Gimmicks gar nicht nötig hat.

Krieg der Welten

Das Szenario Ihres Himmelfahrtskommandos bleibt nicht auf den schwarzen Kontinent beschränkt: Nachdem Sie die Außerirdischen mit viel Einsatz erstmal erfolgreich abgewehrt haben, entdeckt die NASA, daß sich die extraterrestrischen Eindringlinge bereits in der Arktis häuslich eingerichtet haben. Also werden Sie vom heißen Afrika ins ewige Eis beordert, um dort den Kampf fortzuführen. Doch auch nach der Vernichtung des Alienstützpunktes ist der Friede nur von kurzer Dauer, denn so schnell gibt der Feind nicht auf. Ein wahrhaft globaler Krieg entbrennt, der



Hier gilt es, in der Arktis den Flugzeugpark der Erdlinge zu vernichten.



Die optionalen Strategieeinlagen werden schnell langweilig.

Sie rund um die Erde, auf den Mond und schließlich sogar zum Heimatplanet der Aliens führt. Ist die Schlacht siegreich geschlagen, dürfen Sie die Rollen tauschen. Als böser Führer der Außerirdischen gilt es nun, sich in weiteren 60 Leveln die Erde Untertan zu machen.

Lizenz zum Ballern

Jedes der insgesamt sechs optisch völlig unterschiedlichen Szenarien besteht aus zehn Phasen. Innerhalb einer bestimmten Phase haben Sie Aufträge zu erfüllen, die sich im Laufe des Spiels nicht großartig ändern. Neben rei-

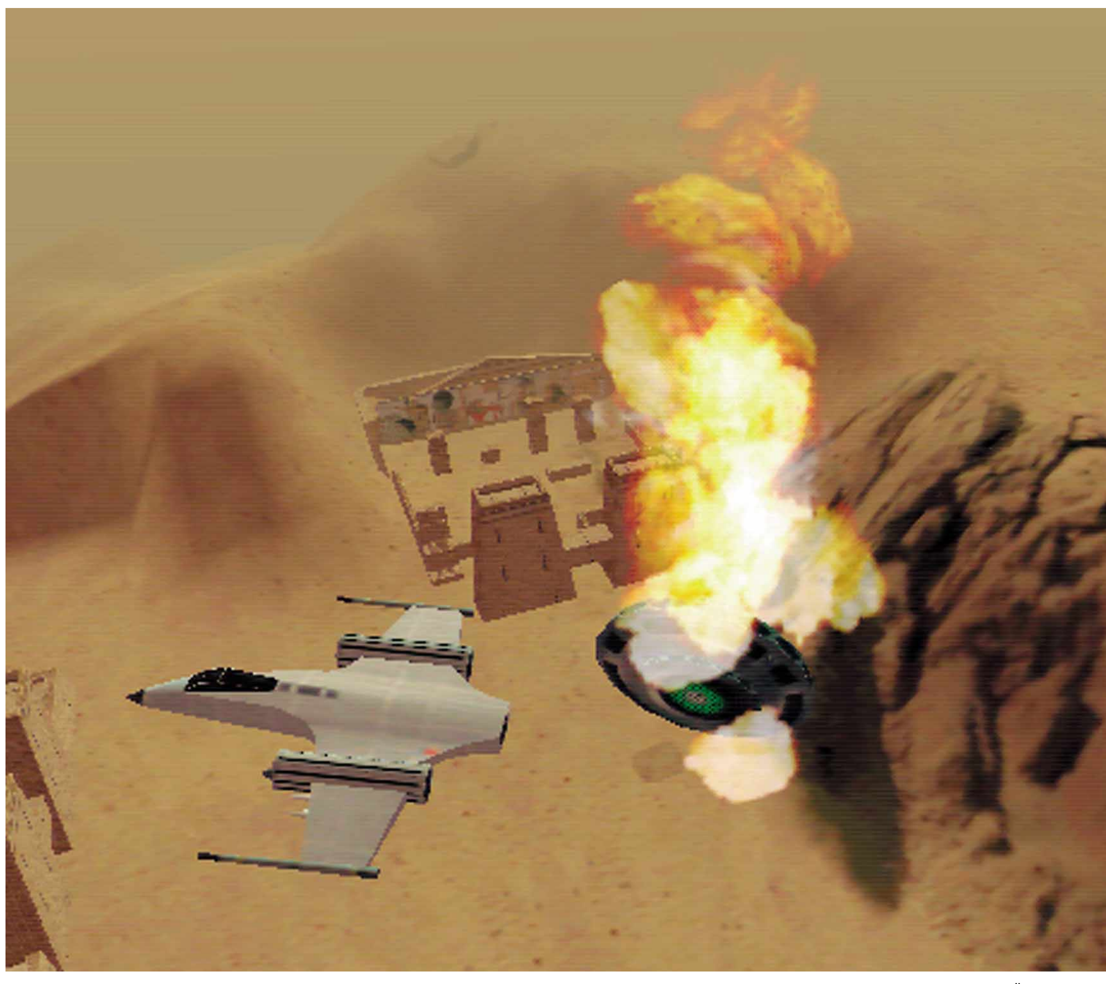


Ein detailiert gestalteter Alienpanzer in Großaufnahme.

nen Angriffs- oder Verteidigungsmissionen müssen Sie ab und an auch Begleitschutz spielen, für Nachschub sorgen oder schwer beschädigte Einheiten retten. In einem Szenario ist zum Beispiel ein Quartett Shuttles zu verteidigen, mit deren Hilfe auf dem Mond ein Aliennest ausgehoben werden soll. Dabei werden Sie keine Sekunde in Ruhe gelassen. Auch bei Logistik- oder Bergungsaufträgen sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, sich die aufdringlichen Außerirdischen vom Leib zu halten beziehungsweise sie in die ewigen Jagdgründe zu befördern.

Hardware-Hunger

Incoming wird man auf Demorechnern von Hardware-Händlern besonders häufig zu sehen bekommen: Ein besseres Argument für den Kauf eines P-II-Systems dürfte nur schwer zu finden sein. Auf Rechnern der MMX-Klasse geht in komplexen Szenen die Framrate trotz 3Dfx-Karte teilweise ziemlich in die Knie. Immerhin läßt sich in einem Extra-Menü der Grafiklevel sehr detailliert einstellen. Unter anderem können Sie den Rechner dazu anweisen, die Geschwindigkeit der 3D-Grafik konstant zu halten. Im Zweifelsfall läßt der Prozessor dann einfach einige Bilder weg, was zu teilweise sehr ruckartigen Bewegungsabläufen führt. Eher als Gag am Rande ist dagegen die getrennte Farbkalibrierung zu sehen, mit der Sie die Rot-, Grün- und Blau-Werte auf Ihren bevorzugten Geschmack abstimmen können.



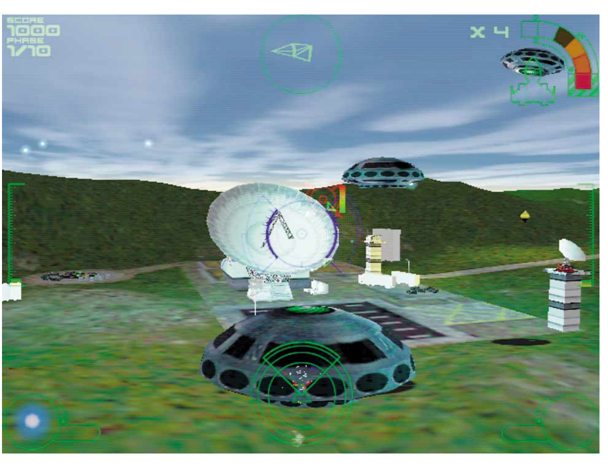
Eine getroffene Untertasse schmiert brennend ab. Wie der Architekturstil zeigt, haben die Aliens ein Faible für das alte Ägypten.

Pseudo-Strategie

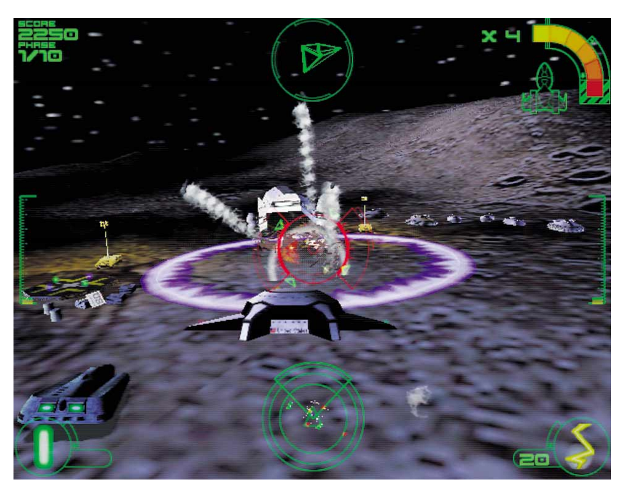
In der normalen Variante begeben Sie sich vom Pilotensitz ab und zu zurück in den Kommandostand. In bester Echtzeit-Manier steuern Sie dann Ihre Einheiten aus einer frei dreh- und zoombaren Vogelperspektive und weisen Ihnen Angriffsziele oder Einrichtungen zu, die dann selbständig bekämpft oder verteidigt werden. Leider sind diese Parts nicht nur recht öde geworden, sondern leiden auch unter einem Bug. Wenn Sie eine halbe Stunde einfach nur zusehen, passiert Ihren alleingelassenen



Mit der Sekundärwaffe ist das Ziel meist nach einem Treffer vernichtet.



Ein Rudel UFOs greift im Sturzflug eine Radarbasis der Menschen an.


Die Mondoberfläche wird oft nur vom Licht der Explosionen erhellt.


Diese Schlachtschiffe sind von beeindruckender Größe.

Truppen dennoch fast nichts: Die Aliens drehen meist schon vor Erreichen der Schußweite wieder ab oder kurven einfach sinnlos in der Gegend herum.

Upgrades statt Missionen

Als dritte Spielart für Einzelkämpfer hält **Incoming** den reinen Actionmodus bereit, der ohne Hintergrundstory, Missionsrahmen und Strategie-Intermezzo auskommt. Statt dessen feuern Sie bar eines bestimmten Auftrages auf riesige Feindesscharen, die aus allen Richtungen auf Sie heranstürmen. Im Gegensatz zur Kampagne können Sie hierbei vor Spielstart aus den verschiedenen Panzern, Helikoptern, UFOs und Hovercrafts Ihren Favoriten frei auswählen. Periodisch tauchen in der Landschaft zudem schimmernde Polygonrhomben auf, deren bunte Farben jeweils für ein bestimmtes Upgrade stehen. Die umfassen vom Auffüllen der Schildenergie über stärkere und schnellere Waffen bis hin zu Extraleben und zeitbegrenzter Unverwundbarkeit allerlei Nützliches.

Comanche vs. UFO

Ein ausgefeilter Multiplayer-Modus ist für moderne High-End-Action inzwischen fast unverzichtbar. Rage will da nicht hintanstehen und bietet dem Spieler eine Fülle an Mehrspieler-Variationen. Zwei Kampfpiloten können sich nicht nur über Modem oder serielles Kabel zusammenschließen, sondern per Splitscreen auch an einem Rechner antreten – dann ist ein Pentium II aber endgültig Pflicht. Per Netzwerk oder Internet dürfen sich gar bis zu acht Alienjäger zusammenkoppeln. Ihnen bleibt es dabei überlassen, im Deathmatch übereinander herzufallen – hierbei machen den Kontrahenten auf Wunsch noch zusätzliche Computergegner das Leben schwer – oder Seite an Seite gegen den Feind anzukämpfen. Ähnlich dem Actionmodus tauchen Upgrades auf, und die Wahl des Kampfgerätes ist unter bestimmten Einschränkungen frei. So können Sie zum Beispiel auf dem Mond natürlich nur zu weltraumtauglichen Fahrzeugen greifen, und ein Hovercraft macht in der Sandwüste des Alienplaneten wenig Sinn. MG


Mit der höchsten Grafikqualität schreit Incoming nach einem starken Pentium II…


… während die niedrigste Detailstufe schon auf einem 166er Pentium flüssig läuft.

Peter Steinlechner



Fast schon kinoreif

Incoming ist sowas wie Independence Day (der Film!) unter den PC-Spielen: Schnell und grafisch beeindruckend – aber besonders tiefgründig geht es nicht zu. Dank der grandiosen Präsentation stört mich das allerdings nicht die Bohne. Ich lasse mich gerne auf eine »Hau in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Alien-Schiffe kaputt«-Orgie ein. In Sachen Grafik hätte ich mir lediglich gewünscht, daß die Landschaft außerhalb der Siedlungen ein bißchen mehr fürs Auge bietet.

Für mich ist Incoming kein wochenlanges Suchtmittel für durchwachte Nächte, sondern die Highend-Version der typischen Mittagspausen-Daddler – mal schnell ein halbes Stündchen lang die Menschheit vor Außerirdischen retten, dann reicht es auch wieder. Daß in dem Ding nicht besonders viel Abwechslung steckt, kann ich deshalb problemlos verschmerzen.

Incoming

Genre:	Action	Hersteller:	Rage
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 MHz 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Fulminant präsentierte, ballerlastige Action.

Im Vergleich: Forsaken und Incoming

Action-Gladiatoren

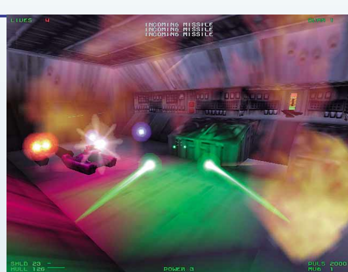
Forsaken wie Incoming basieren auf einer 3D-Grafik-Engine modernster Prägung – aber wer von beiden hat in welchen Punkten die Nase vorn?

Incoming | **Forsaken**



Technik

Die Freiluft-Szenarien von Incoming sind aus enorm vielen Polygonen aufgebaut. Dafür wird allerdings zwingend eine gute 3D-Karte benötigt, die für letzte Perfektion in einem Pentium-II-System stecken sollte. Forsakens superflüssige Indoor-Engine besteht aus wenig Polygonen und eher kleinen Räumen, macht aber auch auf schwächeren Systemen noch einiges her.



Missionen

Neben reinen Verteidigungs- und Angriffsmissionen sind in Incoming immer wieder (ebenfalls sehr ballerlastige) Spezialaufträge wie das Bergen von Fahrzeugen eingestreut. Forsaken bietet klassische 3D-Actionkost, hauptsächlich kämpfen Sie gegen Horden von Roboter-Drohnen, gelegentlich lösen Sie mit der Laser-Wumme auch kleinere Schalter-Rätsel.

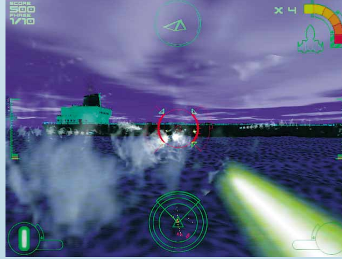




Gegner

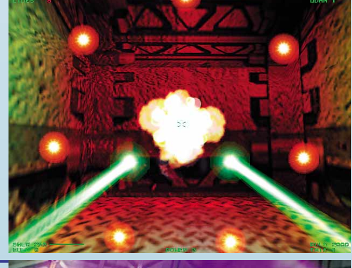
In Incoming treffen Sie vornehmlich auf außerirdische Panzer und UFOs. Die wurden zwar zumeist sehr aufwendig gestaltet, allerdings gibt es nicht allzu viele verschiedene. Unter einem ähnlichen Manko leidet auch Forsaken – die Blechkameraden bieten kaum Abwechslung. Ganz anders als in Incoming sind sie zudem recht schlicht und lieblos designt.





Waffen

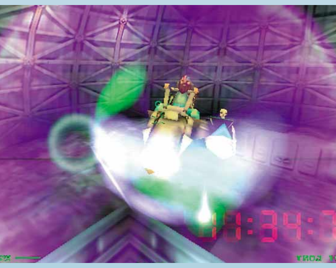
Der Schwachpunkt bei Incoming: Nur wenige Waffenarten ohne große Abwechslung, deren Einsatz pro Gefährt zudem auf zwei Typen beschränkt ist. Hier trumpft Forsaken auf: Die sechs Laser ballern nicht nur sehr farbenfroh in die Gegend, sondern verlangen wegen ihren unterschiedlichen Funktionsweisen neben präzisem Ballern auch taktisches Vorgehen.





Multiplayer

Incoming bietet vom Splitscreen-Modus bis hin zur Internetverbindung ein breites Spektrum an Verbindungsmöglichkeiten. An Spielmodi stehen Deathmatch und Teamplay zur Auswahl. Forsaken läßt Sie in zehn exzellenten Mehrspieler-Karten gegen bis zu 16 Konkurrenten antreten – neben Deathmatch-Standardkost gibt's auch einen Teammodus und Capture-the-Flag.



Fazit:

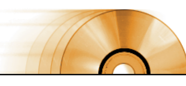
Incoming ist der ideale Ballersnack für zwischendurch und fasziniert auf schnellen Rechnern mit beeindruckender 3D-Grafik. Die kann aber auch bei Forsaken überzeugen und ist schon auf Mittelklasse-Pentiums schön flüssig. Taktisch ist es zudem deutlich anspruchsvoller. MG

Abheben in Descent-Manier

Forsaken

GameStar »für besondere Grafikpracht« Forsaken

Prächtige Grafik und umwerfende Spezialeffekte – ein 3D-Actionspiel hebt ab und ergibt sich dem Rausch der Farben.



Auf CD: Spielbare Demo

Drei Dimensionen gehören im Action-Genre schon längst zum guten Ton. Aber wieviele Titel nutzen wirklich aus, daß es nicht nur vorwärts und seitwärts, sondern auch in die Höhe geht? In praktisch allen 3D-Programmen von Hexen 2 bis Jedi Knight marschiert der Spieler stur über Plattformen und Schrägen. Ausnahme war bislang das kultige Descent, durch dessen düstere Minen man sich in einem Miniatur-Raumgleiter kämpfte. Forsaken schlägt genau in diese Kerbe: Mit fliegenden Hover-Bikes flitzen Sie durch gewaltige Höhlensysteme, Weltraumbasen und Kraftwerke, schwingen sich an die Decke von Räumen und stürzen sich todesverachtend in scheinbar endlos tiefe Schächte.

Facts

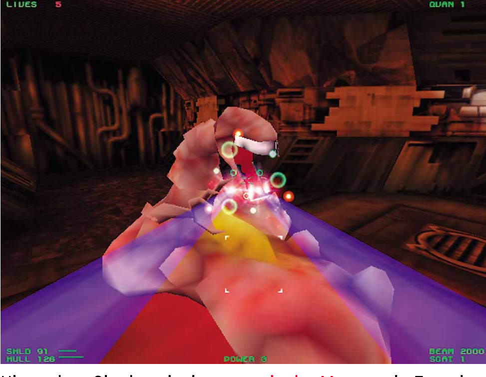
- 16 Solo-Levels
- 10 Multiplayer-Levels
- 16 Figuren
- 6 Laser
- 5 Raketen-Typen

16 gewaltige Levels

Nachdem Wissenschaftler leichtfertig mit Atomkernen experimentierten, wurde die

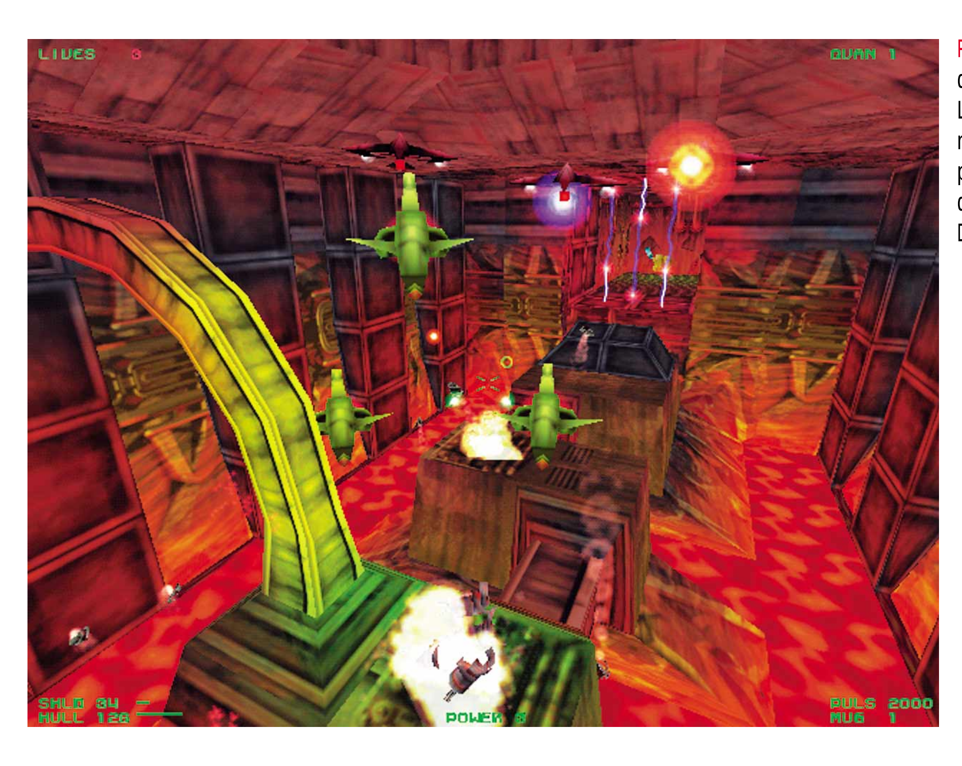


Mit dem Flammenwerfer rösten Sie auch größere Feinde.



Hier sehen Sie das einzige organische Monster in Forsaken.

Erde aus ihrer Bahn geworfen und ist nur noch ein trauriges Trümmerfeld. Von einer galaxisweiten Machtzentrale ausgesandte Drohnen sollen die Reste der alten Zivilisation vor streunenden Grabräubern schützen. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser Haudegen und kämpfen sich auf der Suche nach Gold und wertvollen Kristallen durch 16 riesige Levels.



Feuer frei – in dem gewaltigen Lava-Maschinenraum greifen plötzlich Dutzende von Wach-Drohnen an.

Strahlende Höhlensysteme

Schon die ersten Spielsekunden bieten Farben satt – ein alter Vulkan will ausgeplündert werden. Bedrohlich glüht Lava im engen Felsbett, Steinbrocken plumpsen krachend von der Decke. Später fliegen Sie durch eine dunkelblau schimmernde Raumstation, erforschen versunkene Schiffe und bewegen sich auch schwimmend fort. In einem Asteroiden kämpfen Sie zwischen blau glühenden Schutzschilden, in einer gewaltigen Halle, ferner in langen Stahlröhren sowie verschlungenen, moosbewachsenen Gängen. Im großen Finale schließlich ballern Sie sich durch einen gewaltigen Azteken-Tempel.

Laser löst Rätsel

Die meisten Levels orientieren sich zwar an echten Vorbildern wie dem Tempel, allerdings wirkt die Umgebung eher abgehoben denn real. Dafür sind die Einsätze clever konstruiert und nutzen die dritte Dimension voll aus. Gigantische Röhrensysteme mit riesigen Ventilatoren saugen Sie unvermutet in ihren Schlund, Teile des Levels sind verstrahlt. Dadurch werden Sie gezwungen, unter Wasser zu kämpfen. Gelegentlich müssen Sie kleinere Rätseleinlagen lösen. So sind die Schalter für bestimmte Türen in Wandmosaiken versteckt und geben den Weg erst frei, wenn Sie sie mit dem richtigen Laser beschießen. Schilde öffnen sich erst, wenn Sie vorsichtig einem langen Energie-Pfad folgen und sich nicht von Gegnern abdrängen lassen. Insgesamt betont **Forsaken** aber trotz der Puzzles klar die Action – die größte Gefahr droht von den feindlichen Kampfroboten.



Ein Zwischengegner verfolgt Sie mit dem Laser.

Peter Steinlechner

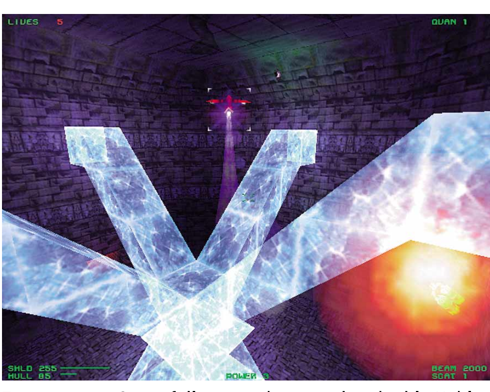


Ich fliege auf Forsaken

Mit Forsaken ist den Entwicklern ein technisches Meisterwerk gelungen. Derzeit gibt es kein 3D-Actionspiel mit derart spektakulären Farb- und Lichteffekten und trotzdem absolut flüssiger Darstellung. Spielerisch hat der Descent-Killer mehr als nur Dauerfeuer auf dem Kasten. Zwar wirken die Levels für meinen Geschmack teilweise etwas zu steril, aber sie sind geradezu vollgestopft mit originellen Ideen. Die Waffen sehen nicht nur prächtig aus, sondern verlangen auch taktisch geschickten Einsatz. Besonders mit dem schicken Transpulse-Laser macht es einen Heidenspaß, die lästigen Stahl-Drohnen zu verschrotten.

Gegner zum Gähnen

Diese Drohnen sind mein einziger echter Kritikpunkt: Der große Preis für die langweiligsten Gegner in einem Actionspiel geht leider an Forsaken. Insbesondere die feindlichen Flieger wirken auf Dauer öde. Da sorgt auch der skurrilste Obermotz nicht wirklich für Abwechslung, weil er in der schieren Masse der Durchschnitts-Prügelknaben schlicht untergeht. Davon abgesehen, können Actionfans zuschlagen.



Transparente Stützpfeiler verschönern eine dunkle Höhle.



Die Gegner bestehen nur aus wenigen Polygonen.



Wer dem blauen Energieband bis zum Ende folgt, findet sich in einer Falle wieder.

Ein Minenleger verteilt seine tödliche Fracht.


Im Maschinenraum müssen Sie rechtzeitig die Aggregate ausschalten.

Monströse Metall-Kreaturen

Ganze Hundertschaften von Blechdrohnen ziehen durch die farbenfrohen Hallen und Gänge. Flache Flieger und schwere Stahlkrieger flitzen in Verbänden leise summend durch die Lüfte, auf dem Boden drehen Panzer-Wägelchen ihre Runden. An Wänden und Decken hängen schwere Kanonen und feuern grell strahlende Energiekugeln ab, die sich unter schrillem Pfeifen unerbittlich an Ihre Fersen heften. In jedem Level finden Sie neben den reichlich vorhandenen Standard-Blechkriegern mindestens einen Obermotz. Gelegentlich sind das ebenfalls Hover fliegende Berufskollegen. Meist müssen Sie allerdings ein besonders kräftiges Metallmonster verkloppen, das fortgeschrittene Kampftechniken einsetzt und Sie etwa mit speziellen Raketen an einer Position festnagelt.

Gefahr im Rücken

Die Designer bewiesen bei der Plazierung der Feinde einen gewissen Hang zur Niedertracht. Sobald Sie ein wichtiges Objekt einsacken, teleportieren sich fast immer hinterrücks frische Blechkrieger herbei. In schwer einsehbaren Nischen können Sie grundsätzlich mit Gegnern rechnen. Meist kämpfen Sie gegen bis zu fünf Roboter gleichzeitig, in größe-

Michael Galuschka



Super im Deathmatch

Alle verzweifelten Manöver nützen nichts mehr: Mit meinem einzigartigen Galuschka-Looping setze ich mich hinter Peter und pulverisiere ihn mit einem gezielten Trojax-Schuß. Im Deathmatch hat Forsaken echte Siegerqualitäten. Doch als ich dann alleine durch die Höhlensysteme streifte, machte sich doch etwas Enttäuschung breit.

Besonders Aufregendes hat Forsaken einfach nicht zu bieten. Zudem erscheint die 3D-Grafik durch die Farbspiele in sprichwörtlich falschem Licht: Die Texturen sind oft lieblos auf die Polygone gepflastert und die perspektivischen Verzerrungen lassen die Wände wie aus Gummi wirken.



Scharfe Gefechte im alten Tempel der Azteken; hinten sehen Sie transparente Lichtstrahlen.



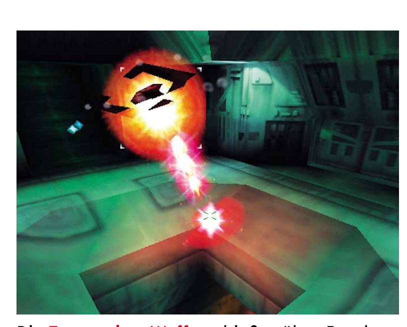


Hält wacker mit: Oben die VGA-Version ohne Details, unten die 3Dfx-Variante.

ren Hallen beamt sich laufend frischer Nachschub vor Ihre Laserwummen.

Roboter rösten

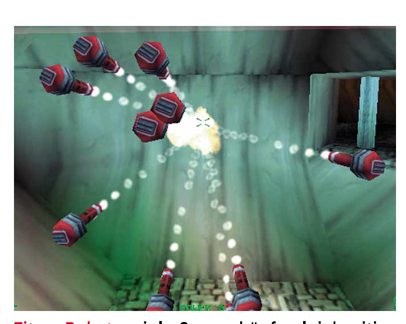
Mit einer Palette aus sechs Geschützen kämpfen Sie sich durch **Forsaken**. Das mag nicht nach viel klingen, doch das halbe Dutzend ist in der Wirkungweise sehr vielfältig. Standardwaffe ist zunächst der schwächliche grüne Pulsar, bald finden Sie allerdings die aufladbare und kräftige Trojax oder (besonders effektiv aus kurzer Distanz) einen handlichen Flammenwerfer. Erst im weiteren Spielverlauf bekommen Sie den Transpulse-Laser, dessen tiefrote Strahlen sich vorzüglich zum Feuern über Bande eignen. Sie prallen an Wänden ab und suchen dann selbständig das nächstgelegene Ziel.



Die Transpulse-Waffe schießt »über Bande«.

Riskante Raketen

Fünf Typen von Raketen sowie drei unterschiedliche Minen runden das Waffenarsenal ab. Neben Standard-Geschossen wie den stur geradeaus fliegenden Mugs oder hitzesuchenden Solaris gibt's auch Spezialitäten wie die Titan-Missile. Dieser Mehrfach-Sprengkopf prallt einmal mit Wucht an Wänden oder Feinden ab und verteilt seine explosiven neun Einzelprojektile anschließend im ganzen Raum. Hauptsächlich für Mehrspieler-Partien ist die Gravgon-Rakete gedacht, die als blau schimmernde Falle jeden festhält, der in ihren Wirkungskreis gerät. Fast noch gemeiner sind die Scatter-Projektile, die zwar nur leichten Schaden verursachen, beim Einschlag aber sämtliches Kriegsgerät vom Gegner entfernen.



Titan-Rakete: viele Sprengköpfe gleichzeitig.

Automatische Bodenhaftung

In Sachen Steuerung haben die **Forsaken**-Entwickler aus den wenigen Schwächen von **Descent** gelernt: Beim Vorbild von Parallax hatten viele Spieler Schwierigkeiten, sich zum Boden auszurichten. In **Forsaken** hat jeder Raum eine Fläche, die programmintern als »unten« definiert ist und nach der sich die Flitzer selbständig ausrichten. Teilweise nutzen die Designer diesen Effekt für halsbrecherische Fahrten durch spiralförmige Tunnel. Wer lieber völlig frei fliegt, kann dieses Auto-Leveling deaktivieren.

Fliegen im Netz

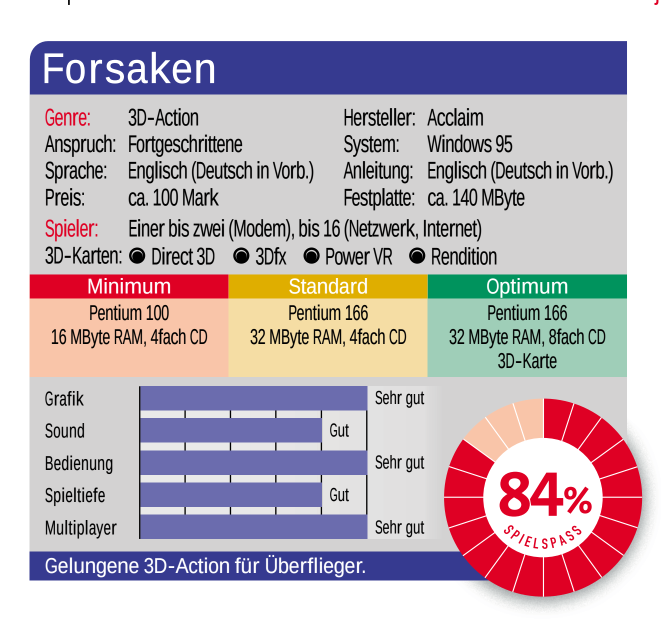
In die zehn Mehrspieler-Levels passen bis zu 16 menschliche Mitstreiter. Sobald einer der Teilnehmer das Programm gestartet hat, können die anderen nach Belieben ein- und aussteigen. Neben dem klassischen Deathmatch sowie einem Team-Modus bietet **Forsaken** vom Start weg auch Capture-the-Flag.

Flüssig ohne Hardware-Hunger

Forsaken glänzt mit Grafik-Effekten, die manches Konkurrenz-Spiel erst ankündigt. Da schwappt Wasser bei Beschuß im Becken, und aus Druckventilen entweicht giftgrüner 3D-Rauch. Die spektakulären Effekte gibt's auch in der Software-Version – und zwar beeindruckend flüssig. Während **Forsaken** auf 3Dfx-Karten durchgehend mit etwa 50 Bildern/Sekunde läuft, schafft ein Pentium 166 ohne Beschleuniger immer noch butterweiche 30 Bilder/Sekunde. PS



Kampfstarkes Duo – neben dem Panzer beschießt uns ein weiterer Schatzjäger.



Forsaken

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

84% Spielspass

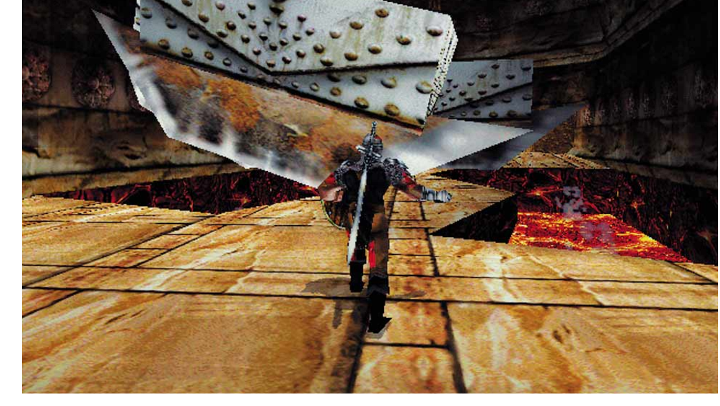
Gelungene 3D-Action für Überflieger.

Geheimtip für Fantasy-Helden

Die by the Sword

Klirrende Schwerter und wütende Monster – ein tapferer Ritter kämpft sich durch orkische Horden und düstere Dungeons.

Das hatte der wackere Rittersmann sich anders vorgestellt: Da verabredet er sich mit einer charmanten Rittersfrau zum romantischen Stelldichein am Lagerfeuer, und schon wird die Schönheit von wüsten Monstern entführt und als lebendes Götzenbild in unheimlichen Zauberritualen mißbraucht. Entsetzt sieht der tapfere Krieger sein Lebensglück für immer entschwinden. Also greift er beherzt zum Schwert und steigt den finsteren Gesellen in die Tiefen des örtlichen Dungeons nach. Im Action-Abenteuer **Die by the Sword** schlüpfen Sie in die Rolle des aufrechten Haudegens und kämpfen sich durch Horden prügelwütiger Golems, Riesenspinnen und Kobolde.



Die rasiermesserscharfen Klingen überleben Sie nur durch präzise Sprünge.



Fröhliches Monsterjagen

Mit Schwert und Schild in den kräftigen Heldenfäusten erforschen Sie die düsteren Felsgrotten und verkloppen allerlei Fantasy-Monster. Die Kämpfe fallen je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad sehr unterschiedlich aus. Auf dem einfachsten Level bekommen Sie einen simplen Actiontitel, in dem Sie sich fröhlich durch die Höhlen metzeln. Wenn Sie sich für einen der deftigeren entscheiden, erinnert das Programm eher an ein fortgeschrittenes Prügelspiel mit ausgefeilten Spezialbewegungen und -schlägen.

Bestien aus der Grusel-Gruft

Die Monsterschaft von **Die by the Sword** scheint geradewegs einem gruftigen Schauerroman entsprungen. Unter anderem müssen Sie pferdeköpfige Orks und jaulende Kobolde verkloppen, gewaltige Golems bekriegen und sich mit klapprigen Skelettkriegern herumschlagen. In Lava-Umgebungen wollen Ihnen Felsmonster an den Heldenkragen, gelegentlich bekommen Sie es sogar mit unsichtbaren Gegnern zu tun – außer deren Klinge sehen Sie nichts.



Im Mehrspieler-Modus können Sie auch als Amazone spielen.

Kopfüber kämpfen

Schwupps! Schon hängen Sie kopfüber in der Schlinge, während ein Scheusal sich mit wildem Geschrei auf Sie stürzt. Glücklicherweise halten Sie noch immer alle Waffen in den Faust, und mit ein paar kräftigen Schlägen ist der Unhold erledigt. Dies ist nur eine der Überraschungen, auf die Sie in **Die by the Sword** gefaßt sein müssen. Die Entwickler ließen sich viel einfallen, um zwischen den Standard-Kampfszenen für Abwechslung zu sorgen.

Peter Steinlechner

Da lacht mein Ritterherz

Erster Eindruck: Ui, das sieht ja nicht so toll aus. Zweiter Eindruck: Naja, die Animationen sind gelungen. Dritter und bleibender Eindruck: Hey, da steckt ja unglaublich viel drin! Lassen Sie sich von den mißratenen Wandtexturen in Die by the Sword nicht abschrecken, das Programm hat innere Werte. Vor allem die aberwitzigen und teils sehr makabren Überraschungen sind immer wieder für gesträubtes Nackenhaar oder Gelächter gut – kopfüber am Seil hängend habe ich Monster noch nie verprügelt.

Schwert gut im Griff

Interessante Ideen bietet auch die Steuerung – obwohl der Simulations-Modus noch nicht ganz ausgereift ist. Ich kenne nur wenige Programme, die sich je nach Schwierigkeitsgrad und Bedienung derart unterschiedlich spielen. Der große Erfolg wird Die by the Sword wohl verwehrt bleiben, weil es zu wenig fürs Auge bietet. Wer sich aber für Action der anderen Art begeistert, liegt goldrichtig.



Kampf dem Ork: In den Monster-Baracken geht es heiß her.

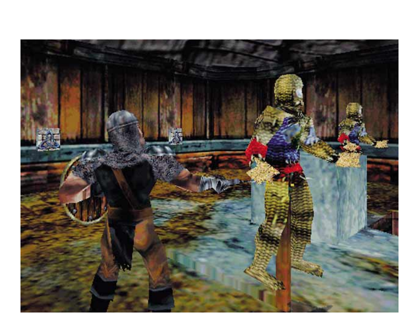
So verdreschen Sie auf einem treibenden Floß Froschmonster oder setzen sich in seltsamen Nestern gegen Killer-Insekten zur Wehr. Gelegentlich sorgen liebevolle Details für weitere Kurzweil. Ein Monster läuft erst zu seinem frisch abgemurksten Kumpan, um sich dann um so wütender auf Sie zu stürzen. In einer Sequenz marschieren Sie verkleidet als Schamane durch die Baracken der Orks – die Biester greifen ihr scheinbares Oberhaupt nicht an, sondern verneigen sich demütig. Schade, daß die Tarnung kurz darauf auffliegt...

Tentakel-Weitwurf

Um weiterzukommen, müssen Sie einige Rätseleinlagen lösen. Die meisten sind sehr einfach gehalten; normalerweise fehlt nur der Schlüssel für die nächste Tür. Der findet sich allerdings meist in den Resten eines erledigten Unholds. Gelegentlich werden auch schwerere Puzzle-Geschütze aufgefahren. Um etwa durch besonders enge Gänge zu kommen, müssen Sie erst einen Schrumpf-Zaubertrank finden. Besonders originell sind einige 3D-Knobeleien. So ist zwischen Ihnen und einem Höhlenausgang ein breiter Felsspalt mit bösartigen Tentakeln – unüberwindbar selbst für den perfekten Spieler. Wer sich allerdings von den Fangarmen ergreifen und durch die Lüfte schleudern läßt, landet mit Glück an der richtigen Stelle.



Auf dem schwimmenden Floß verkloppen Sie den Froschmann und den Kobold.



Im Trainings-Level hauen Sie zur Übung Strohpuppen die Rübe ab.

Ritter unter Kontrolle

Ihren Protagonisten steuern Sie mit verschiedenen Kombinationen aus Tastatur, Maus und Joystick. Die unterscheiden sich nicht nur durch die Art des Eingabegeräts, sondern auch durch ihren Realitätsgrad voneinander. Im Arcade-Modus macht der Ritter komplizierte Manöver auf Tastendruck weitgehend selbständig, im sogenannten VSIM-Modus haben Sie dagegen die volle Kontrolle über sämtliche Bewegungen.

Die by the Sword enthält ein Zusatz-Programm namens Move Editor, mit dem Sie komplexe Schlag-Makros bis ins Detail durchstylen und im Spiel dann per Tastendruck abrufen können.

Daß man ausschließlich mit nacktem Stahl kämpft, schlägt sich in den Animationen teils deutlich nieder – gelegentlich fliegen einzelne Gliedmaßen durch die Dungeons. Das Programm (englische Version) eignet sich deshalb nicht für Kinder. PS

Die by the Sword

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 115 bis 480 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

79% Spielspass

Spannendes Prügel-Abenteuer im Dungeon.

Massen-Schlägerei in 3D

Fighting Force

Der Prügelspaß aus der Tomb-Raider-Schmiede ist ebenso kurzweilig wie kurz.

Ein verrückter Wissenschaftler, der Untergang der Welt und einige unerschrockene Teufelskerle sind die Essenz vieler Computerspiele- und Filmstorys. Auch Fighting Force von Core macht da keine Ausnahme. In dem 3D-Prügelspiel tritt einer von vier Helden gegen den durchgeknallten Dr. Zeng an, der mittels Biowaffen die gesamte Menschheit vernichten will.

Prügeln und Schießen

Jeder der vier Kämpfer hat seine Vor- und Nachteile. Ex-Häftling Smasher ist riesengroß, doof und langsam, verfügt dafür aber über den kräftigsten Schlag. Sein exaktes Gegenteil stellt Alana McKendrick, Zengs Adoptivtochter, dar. Sie ist gewandt und schnell, muß dafür aber einige Male öfter treffen, um einen Gegner zu Boden zu schicken. Alle Charaktere verfügen nur über ein geringes Schlag-Repertoire, was die Steuerung sehr einfach macht. Oft greifen die Gegner mit verschiedenen Waffen wie Revolvern oder Brechstangen an. Ihr Alter Ego darf solches Kriegsgerät ebenfalls einsetzen, aber auch schwere Gegenstände wie Kisten oder Fässer zum Angriff mißbrauchen.

Alles zerstören

Im Gegensatz zur Prügelspiel-Konkurrenz treten Sie bei Fighting Force nicht in typischen Kampfarenen gegen immer einen Gegner an. Vielmehr hetzt der verrückte Doktor unzählige Schergen auf Sie. Zuerst stürmen Sie sein imposantes Hochhaus und bekommen es mit riesigen Security-Guards und bewaffneten Anzugträgern zu tun. Da sich der Bösewicht in letzter Sekunde aus dem Staub macht, führt der weitere Weg durch Einkaufszentren und U-Bahnschächte zu einem Miltärflughafen und schließlich per Flugzeug in Zengs Geheimversteck. An einigen Stellen dürfen Sie selbst wählen, wo Sie weiterkämpfen wollen. Die stellenweise recht großen Schauplätze werden mit einer aufwendigen 3D-Engine dargestellt, die neben den Kämpfern auch große bewegte Objekte wie Lastwagen auf den Bildschirm bringt. Nahezu alle sichtbaren Gegenstände lassen sich zerstören, wobei bisweilen Waffen oder Medipacks rausspringen. HH



Auf dem Militärflughafen setzen die Soldaten der Heldin Alana McKendrick zu.

Heiko Häusler

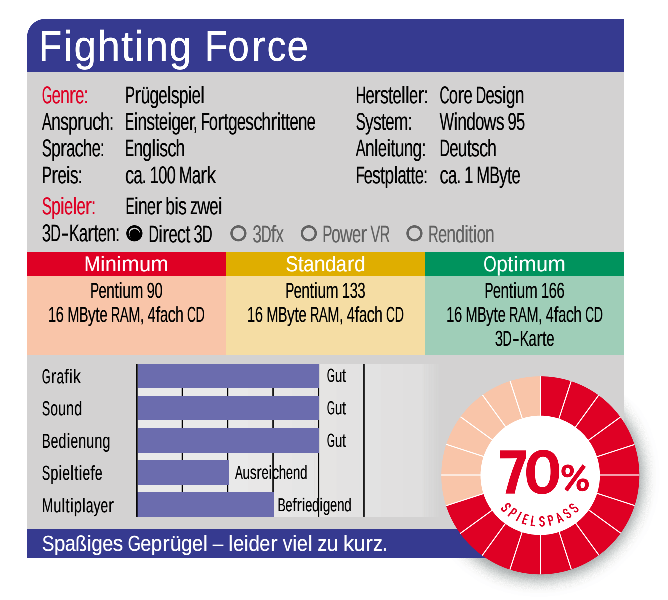
Kurz und knackig

Fighting Force ist ein extrem unkompliziertes Prügelvergnügen. Die Kämpfer beherrschen kaum Specialmoves: Sie hauen, treten, springen und rennen, viel mehr geht nicht. Aber was soll's, das Spiel macht trotzdem Spaß. Gegen viele Gegner statt immer nur gegen einen anzutreten ist wesentlich lustiger, das »ich hab' ihn umgehauen«-Erfolgserlebnis stellt sich dadurch im Minutentakt ein.

Toll finde ich auch, daß ich zu allerlei Waffen greifen kann, die das Kampfgeschehen wesentlich abwechslungsreicher machen. Das Hauptmanko stellt die Kürze des Spielvergnügens dar. Im einfachen Schwierigkeitsgrad nimmt die Schlägerei weniger als fünf Stunden in Anspruch.



Mit dem Revolver besiegt Hawk die Wachen schnell.



Fighting Force

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Core Design
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer bis zwei		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

70% SPIELSPASS

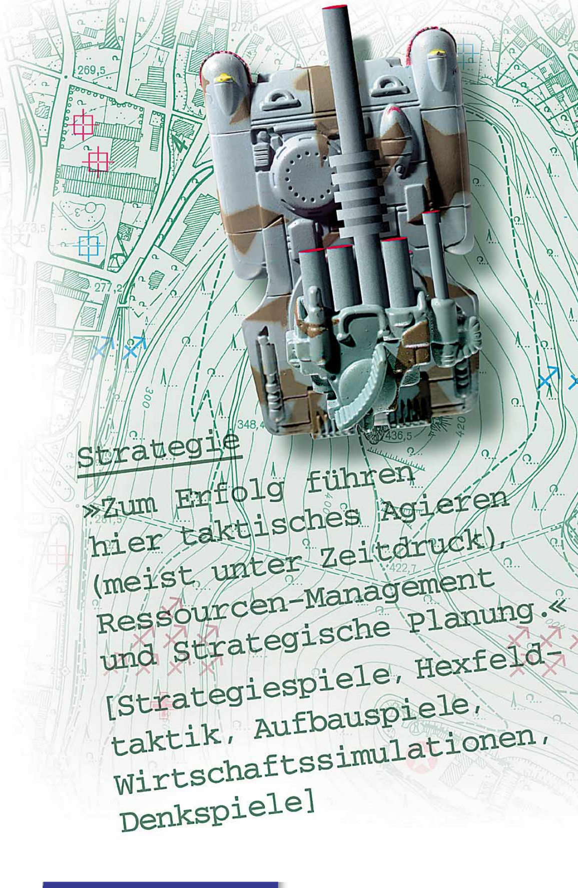
Spaßiges Geprügel – leider viel zu kurz.

Strategie

Jörg Langer



Das Warten hat sich gelohnt: **Anno 1602** ist tatsächlich so gut geworden, wie wir in unserem großen Vorabtest vorletzte Ausgabe prophezeit haben. Das komplexe Strategiespiel verdrängt sogar **Siedler 2** vom Aufbau-Thron – ich bin schon jetzt gespannt, ob Blue Byte mit **Siedler 3** die Krone zurückerobern kann.
Das hochklassige **Incubation**-Addon leitet den Gegenangriff der Taktikspiele ein: Massenschlachten allein genügen verwöhnten Strategen auf Dauer nicht. Mit **Jagged Alliance 2**, **Soldiers at War** und **Commandos** stehen gleich drei Spiele an, die ebenfalls auf Einzelfiguren-Taktik setzen. Passend dazu spiele ich gerade **Deadly Games** zum zweiten Mal durch. Der Veteran schlägt sich trotz häßlicher Optik tapfer und ist als Multiplayer-Spiel noch immer allererste Sahne.



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Battlezone	3D-Strategie	04/98	89%
4	Anno 1602	Aufbau-Strategie	NEU	88%
5	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
6	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
7	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
8	Incubation	Taktik	11/97	87%
9	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	04/98	86%
10	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
11	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
12	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
13	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
14	Lords of Magic	Strategie	01/98	84%
15	Demonworld	Taktik	10/97	84%
16	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
17	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
18	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
19	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
20	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
21	Worms 2	Taktik	11/97	80%
22	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
23	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
24	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
25	Deadly Games	Taktik	-	79%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

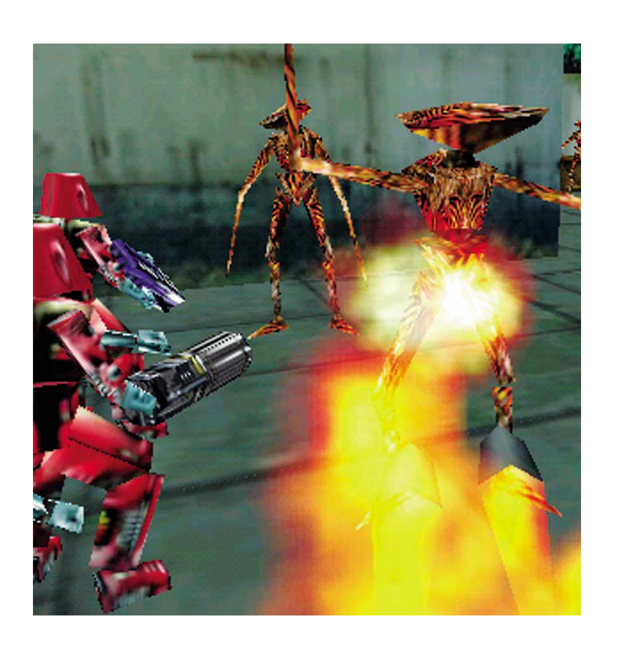
Inhalt

Titelstory: Anno 1602

Tests

Tod den Mutanten

Incubation Mission Pack



Eines der besten Taktikspiele bekommt gewichtigen Nachwuchs: 40 knallharte Levels lassen Alienjäger erneut vor Spannung zittern.

Der Space Marine meldet lakonisch: »Jawohl, Sir. Ziel erfaßt. Feuer. Vernichtet – Sir!« Von dem lila Mutanten, den er gerade in eine grelle Explosionswolke verwandelt hat, läßt er sich nicht einschüchtern! Der Marine geht in den Verteidigungsmodus, dann stapft Sergeant Bratt an ihm vorbei zu einem Schott. Dahinter zeigt ein grüner Lichtpunkt die Präsenz eines weiteren Aliens an. Da ihm für diese Runde nur noch eine Aktion bleibt, läßt Bratt das Tor zu – ein unüberwindbares Hindernis für die dämliche Scay'Ger-Brut. Der Zug der Marines ist vorbei. Das Schott geht auf! Ein bislang unbekannter Mutantentyp steht dahinter und feuert auf den Sergeant.

Taktik vom Feinsten

Im Herbst letzten Jahres überraschte Blue Byte's rundenbasiertes **Incubation** mit besserer 3D-Grafik, als sie viele Action-Shooter bieten. Nervenzerfetzend spannende Spielszenen wurden mit schnellen Kamerawechseln gezeigt, aus dem bislang eher ruhigen Taktikgenre wurde auf einen Schlag der Kinoreißer **Aliens** zum Mitspielen. Als Sergeant Bratt führte man einen kleinen Trupp Marines an, um eine von Mutanten angegriffene Planetenbasis zurückzuerobern. Im Laufe des Spiels wurden die Marines durch bessere Waffen und bessere Waffen und Extras immer stärker. Doch trotz aller Heldentaten wandelte sich der anfängliche Auftrag zu Verteidigung, dann zu Evakuierung und schließlich zur Flucht. Am Ende hatte Sergeant Bratt zwar einen riesigen Endgegner getötet, aber auch den Anschluß an sein restliches Team verloren.



Major Rutherford setzt ihren Jetpack ein.



Die neuen Waffen sind noch durchschlagskräftiger als gewohnt – hier detoniert ein Projektil des Enhanced Minethrowers.

Prallvolles Addon

Hier setzt das **Incubation Mission Pack** an. Bratt und seine drei Gefährten müssen ein Funkgerät finden, um nicht als nächste Hauptmahlzeit für die Scay'Ger (sprich: »Skey-dscher«) zu enden. Nachdem dann noch Batterien und zwei überlebende Marines aufgegabelt wurden, kommt Ms. Major Rutherford

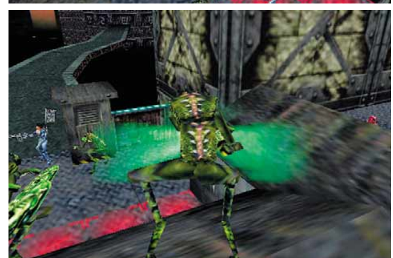


Mutig: Mit einer Kettensäge geht Zivilistin Steele auf den riesigen Al'Goo los.

persönlich zur Rettung vorbei. Doch das Mission Pack hätte nicht rund 40 Missionen (von denen Sie 32 spielen), wenn damit schon alles getan wäre. In der Hoffnung, die Mutanten wieder in friedliche Ureinwohner zu verwandeln, wird Ihr Ausflug ein weiteres Mal verlängert.







Dieselbe Szene aus drei Blickwinkeln: Vom Hausdach aus nehmen uns mehrere Squee'Coos unter Beschuß.

Neben neuen Gegnern, Waffen und Extras treffen Sie auf drei weitere Grafiksets. Zwischensequenzen gibt's diesmal keine, die Briefings werden wieder vorgelesen. Die Missionen sind noch vielseitiger als im Hauptprogramm, und deutlich schwerer. Der steinige Weg führt von der Basis in eine riesige Schrotthalle, an den Stadtrand und schließlich in den labyrinthartigen Dschungel des Planeten. Sie fangen übrigens mit vier vorgegebenen, durchschnittlichen Soldaten an.

Neue Mutanten

Zu den bisherigen zwölf Mutantentypen haben sich vier neue gesellt. Die schlauen Gore'Coo können Türen öffnen, dreimal pro Runde schießen und beherrschen sogar den Defensivmodus – also automatisches Feuern auf alles, was sich bewegt. Im Dschungel bekommen es Ihre Leute mit zwei Arten von Riesenkäfern zu tun. Die eine ist harmlos, aber schwer gepanzert und ständig im Weg. Die andere spuckt ätzende Säure und zerbirst bei ihrem Ableben in einem tödlichen Sprühnebel. Das furchteinflößendste Monster stellt der Tea'ther dar. Er ist im Nahkampf einhundertprozentig tödlich – zum Glück darf er nur entweder laufen oder zuhauen.

Neue Schießprügel

Die Waffenauswahl hat sich um vier erhöht. Die Light Plasma-Gun braucht keine Munition und enthält als einzige der »guten« Waffe ein Bajonett. Die Kettensäge macht jeden Marine zum Super-Nahkämpfer. Per Enhanced Laser können Sie einen Gegner lähmen und als eigene Einheit befehligen. Gewaltige Flächenwirkung zeigt der Enhanced Minethrower. Als Zweitfunktion spuckt er eine pfeilschnelle Roboterspinne aus, die Sie manuell auf ein Ziel zusteuern und dann in die Luft jagen. Außerdem stöbern Sie weitere Extras auf, zum Beispiel Kühlaggregate für die Waffen und einen Schadens-Absorbierer.

Editor inklusive

Neben zehn Multiplayer-Karten macht sich auf der Missions-CD ein mächtiger Szenario-Editor samt Anleitung breit. Die Bedienung ist nicht unkompliziert, dürfte aber in den Händen fähiger Fans bald für hochinteressante Zusatzkarten (und mit Mutanten-Waffen ausgestattete Marines) sorgen. Übrigens: Wer sich jetzt zum Kauf des Hauptprogramms entscheidet, erhält auf Wunsch eine CD mit zehn weiteren Levels: Vier aus dem Internet und sechs, die bislang nur in Amerika veröffentlicht wurden. LA

Jörg Langer



Das härteste Gefecht

Dank der mörderisch spannenden Zusatzkampagne (und ich meine nicht die Überlebensquote meiner Marines...) werden alte Veteranen mit heißersehntem Missionsstoff versorgt, und neue Fans kräftig gefordert. Da kann einem Ubik fast leid tun: Ganz ohne die Zauberzutat Echtzeit ist Incubation auf breiter Front spannender, herausfordernder und motivierender.

Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings nicht von schlechten Alien-Eltern. Wenn Sie Ihrem Trupp nicht sofort das Munitions-Extra verpassen, darf er schon in den ersten drei Missionen Hunderte von Scay'-Gers im Nahkampf plätten. Einige Levels zeigen wieder deutlichen Puzzlecharakter – ohne den richtigen Kniff haben Sie keine Chancen. Insgesamt finde ich die Szenarios äußerst gut gelungen; mein bisheriger Liebling ist der Zusammenschluß mit Rutherford in Mission 9. Wer Taktikspiele mag und Incubation noch nicht hat, sollte es sich spätestens jetzt zulegen.

Incubation Mission Pack

Genre:	Taktik-Addon	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Gelungenes Addon zum 3D-Taktikhit.

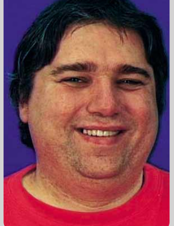
Hektische Alienschlachten für 3D-Taktiker

Armor Command

Was passiert, wenn sich Simulationsprofis an Echtzeit-Strategie wagen? Armor Command hält die Antwort parat.

Echtzeit-Schlachten in 3D-Grafik sind groß im Kommen. Ex-**TIE Fighter**-Designer Edward Kilham versucht sich mit **Armor Command** an einer eigenen Variante der neuen Spielart.

Mick Schnelle



Kein zweites Battlezone

Das Positive vorweg: Die Aufteilung der einzelnen Missionen in Primär- und Sekundärziele, die sich sogar während des Einsatzes verändern, ist gut gelungen. Hier sieht man deutlich die Handschrift des ehemaligen TIE-Fighter-Designers Edward Kilham.

Leider kann die Grafik mit dem Missionsdesign nicht mithalten. In 2D sehen alle Landschaften steril aus. Die 3D-Optik ist trotz der simplen Texturen eine Kategorie schöner, dafür geht in Sekundenschnelle die Übersicht verloren. Außerdem darf ich die Fahrzeuge nie direkt steuern, was die dritte Dimension spielerisch komplett überflüssig macht. Gegen das hochkarätige Battlezone hat Armor Command nicht die geringste Chance.

Angriff aus dem All

Die Erdallianz ist in höchster Not. Die Kolonien der Terraner werden von den bitterbösen Vrass belagert. In insgesamt 44 Missionen versuchen Sie als irdischer Kommandeur den Aliens Einhalt zu gebieten oder auf Seite der Invasoren einen Stützpunkt nach dem anderen zu erbeuten. Mit Radarfahrzeugen und Scouts spüren Sie gegnerische Basen auf, denen Sie mit Megatanks und Raketenwerfern zu Leibe rücken. Daneben erwarten Sie Sekundärziele, wie die Befreiung von Geiseln oder die Vernichtung von Radaranlagen.

Einheiten-Tuning

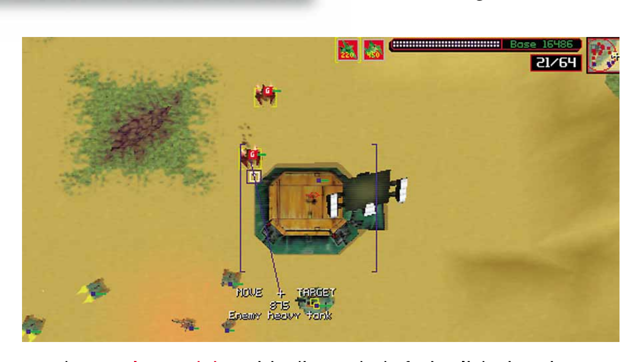
Ganz traditionell kommandieren Sie Ihre Armee über eine sehr schlichte 2D-Landkarte, deren Übersichtlichkeit durch die hervorstechenden Berge eingeschränkt wird. Dadurch verliert man schon mal einzelne Trupps aus dem Auge – leichte Ziele für den Gegner. Für Nachschub sorgen Fabriken, die zuvor gefördertes Erz zu Kampffahrzeugen verarbeiten. Upgradewerkstätten benötigen Sentinel-Metall, um die Kampfkraft der Vehikel aufzuwerten.



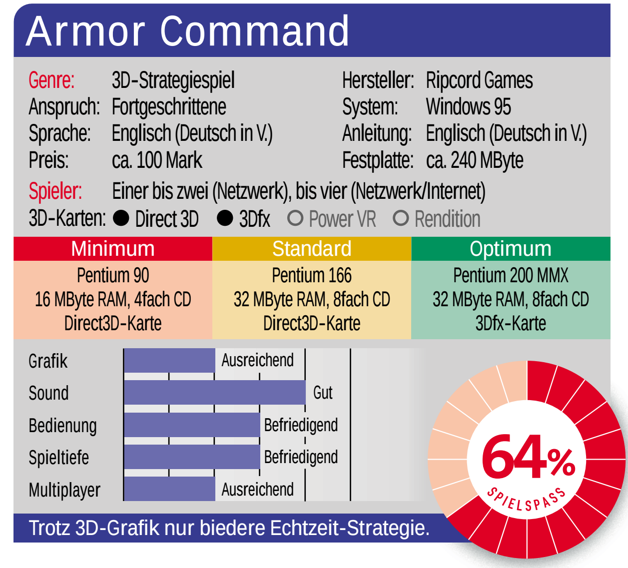
Die Übersicht geht in der hausbackenen 3D-Perspektive schnell verloren.

Schöner in 3D

Auf Tastendruck eröffnet sich Ihnen die dritte Dimension. Alle Fahrzeuge bewegen sich als echte 3D-Objekte über den Bildschirm. Allerdings dürfen Sie die Fahrzeuge nicht direkt steuern, was den Nutzen dieser Perspektive arg einschränkt. Damit müssen auch die bis zu drei menschlichen Gegner über Modem, Netzwerk oder Internet leben. MIC



Aus der Vogelperspektive wirkt die Landschaft ziemlich eintönig.



Armor Command

Genre:	3D-Strategiespiel	Hersteller:	Ripcord Games
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 240 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk), bis vier (Netzwerk/Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

64% Spielspass

Trotz 3D-Grafik nur biedere Echtzeit-Strategie.

Sammeln, Bauen, Erobern, Gähnen

Deadlock 2

Das »Dead« im Namen der neuesten Planeten-Hatz deutet nicht auf eine unschlagbare Killer-Applikation hin, sondern auf die sprichwörtliche tote Hose.



Die Karte zeigt wichtige Infos als Mini-Icons.

Wenn es Aliens langweilig ist, gehen sie auf unbedeutenden Planeten gerne aufeinander los. So auch in Deadlock 2, dem Nachfolger eines mittelprächtigen Provinz-Eroberungsspiels von 1996. Wie der Untertitel Shrine Wars andeutet, geht es im neuen Kampagnenmodus ums Finden und Verteidigen von ehrwürdigen Schreinen.

Jörg Langer

Klinisch tot

Bevor sich Accolade traut, in diesem Jahrtausend ein drittes Deadlock rauszubringen, sollte man sie per Zeitmaschine zehn Jahre in die Vergangenheit schießen: Teil 2 unterscheidet sich im Look-and-Feel kein bißchen vom müden ersten Teil.

Als ich nach stundenlanger Kleinarbeit die zweite Kampagnenmission durch rohe Gewalt gewonnen hatte, war bei mir der Motivations-Ofen aus: Die meiste Zeit geht fürs ständige Umverteilen der Kolonisten drauf. Einen Sonderrüffel verteile ich für das unübersichtliche Handbuch, in dem die wenigen, winzigkleinen Schwarzweiß-Bildlein förmlich um Hilfe zu schreien scheinen. Auch wenn es gerade an traditioneller Eroberungsstrategie mangelt: Deadlock 2 lohnt sich nur für Internet-Generäle.

Platten-Bauweise

Bis zu sieben Alienrassen beginnen mit einer armseligen Basis. Die von schräg oben oder »platt« gezeigte 2D-Karte ist in schrecklich eckige Provinzen unterteilt. Jede davon besteht aus rechteckigen Feldern, die unterschiedlich viele Ressourcen hergeben. Nach dem Plazieren neuer Anlagen teilen Sie Ihren Männeckens Jobs zu. Flugplätze etwa stellen Kampfflieger her, erwirtschaften Credits oder adeln sich selbst per Upgrade zum Militärstützpunkt. Mit so gut wie allem (Ressourcen, Truppen) können Sie handeln, auf dem Schwarzmarkt gibt's zu Wucherpreisen fehlende Technologien oder Söldner.



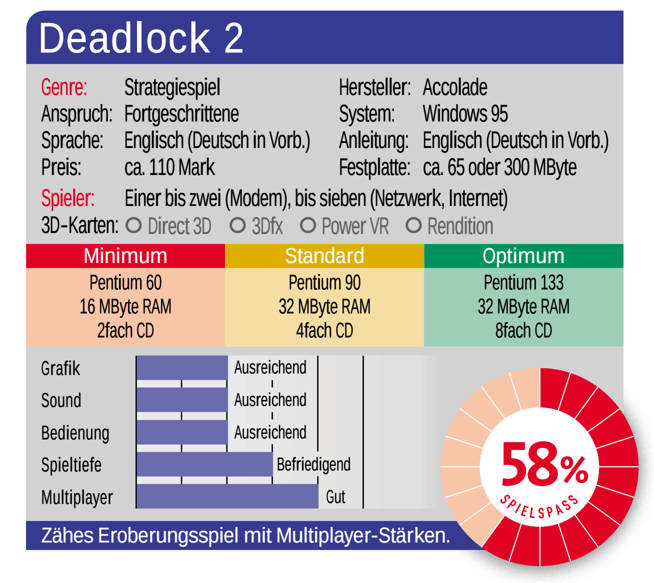
In den Provinzen bauen Sie neue Anlagen und teilen ihnen Arbeiter zu.

Auto-Schlacht

Solange die Moral stimmt, schuften Ihre Leutchen fleißig – und haben irgendwann eine nette Armee gebastelt. Um die wieder loszuwerden, ziehen Sie entfernt an Panzer oder Schiffe erinnernde Kleinst-Icons von Ihrer Provinz zur gegnerischen. Die resultierende Schlacht wird vom PC anhand Ihrer Befehle berechnet. Einziges Highlight ist die Forschung, die übersichtlich und komfortabel vonstatten geht. Dank seiner relativ kurzen Züge und den Automatik-Kämpfen eignet sich Deadlock 2 gut für Internet-Partien. LA



Die automatisch ablaufenden Kämpfe sind wenig spannend geraten.



Deadlock 2

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	ca. 65 oder 300 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

58% Spielspass

Zähes Eroberungsspiel mit Multiplayer-Stärken.

Rise of the Shadowhand

Dark Reign Expansion Pack

Während manche Addons ihren Namen kaum verdienen, trumpft das von Dark Reign richtig auf.



Die hier angreifenden Xenite-Horden werden später zu unseren Verbündeten.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** bekommt Nachwuchs. Das Expansion Pack **Rise of the Shadowhand** umfaßt zwei Kampagnen mit je sieben Missionen, in denen zwei bisher unbekannte Völker auftauchen. 13 neue Einheiten, zwei zusätzliche Gebäude und frisches Terrain runden das Paket ab.

Dark Reign als Budget-Titel

Dark Reign wandert mittlerweile für nur 40 Mark über die Ladentheke. Greifen Sie ruhig zu – wir haben das komplexe Echtzeit-Strategiespiel mit 86% Spielspaß bewertet.

Gestrandet auf Ninevah

Das Expansion Pack beginnt dort, wo **Dark Reign** aufhörte. Bei einer Verfolgungsjagd stranden ein Raumschiff des Imperiums und ein Rebellenflieger auf dem Planeten Ninevah. Der nach einer bekannten Hautcreme klingende Name täuscht: Auf Ninevah hausen zwei rauhe Völker – die Shadowhands und die Xenite. In den beiden Kampagnen sind die Einheimischen den Neuankömmlingen zunächst feindlich gesinnt. Später verbünden sich die technisch orientierten Shadowhands mit dem Imperium und die Xenites mit dem Freiheitskorps.

Truppenvielfalt

Nach und nach können Sie die Einheiten der beiden Urvölker einsetzen. Wenn Sie beispielsweise in der dritten Freiheitskämpfer-Mission ein Dorf der Xenites vor imperialen Truppen retten, bieten die Eingeborenen ihre Hilfe an. Fortan züchten Sie in Biobauten sechsbeinige Riesenviecher, die Verletzungen selbst heilen. Im Ausbildungslager rekrutieren Sie den neuen Power Striker, der mit Vorliebe feindliche Kraftwerke zerstört. Auf Seiten des Imperiums kämpfen Sie von nun an mit zwei neuen Mechs: Reaper und Fury sind mit tödlichen Fernkampf-Waffen besonders effektiv gegen Xenite-Kämpfer. Beide Bündnisse setzen außerdem Spezialfahrzeuge ein, die per Selbstzerstörung den Untergrund einebnen oder Sümpfe anlegen. So können Sie eigenen Streitern den Marsch erleichtern oder feindliche Truppen behindern. MD

Imperiale Mechs kämpfen im Dschungel.

Martin Deppe



Viel Stoff fürs Geld

In der momentanen Flut von Echtzeit-Addons schießt Rise of the Shadowhand den Vogel ab, denn hier bekommen Sie allerhand geboten. Die zwei Kampagnen bügeln zudem die niedrige Missionszahl von Dark Reign aus. Und die grün-bunte Landschaftsgrafik hebt sich wohltuend von der gewohnten düster-braunen des Originals ab.

Ich mag vor allem die sich langsam entwickelnde Story, die neue Truppen und Gebäude geschickt einführt. Die Missionen sind schwer und angenehm abwechslungsreich. Zwar muß man meistens den Gegner vernichten, doch zuvor ist ein Dorf zu retten oder eine Massenattacke abzuwehren. Kurzum: Wer Dark Reign mag, kommt um dieses Addon nicht herum.

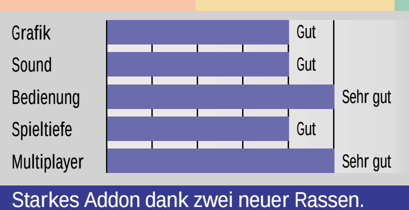
Dark Reign Expansion Pack

Genre:	Echtzeit-Strategie-Addon	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD



86% Spielspass

Starkes Addon dank zwei neuer Rassen.

Great Battles of Caesar

Entscheiden Sie den römischen Bürgerkrieg.



Caesars Massenschlachten sind oft extrem unübersichtlich.

Mittlerweile ist Interactive Magic in ihrer Reihe bei Caesar angelangt. Freunde der beiden Vorgänger erkennen sofort die schmucklosen Hexfeldkarten im Windows-Look wieder, auf denen Sie Ihre Legionen rundenweise in die Schlacht schicken. Bei neun Kämpfen gegen Pompejus schlüpfen Sie in die Sandalen des hakennasigen Lorbeerkranzträgers. Anders als in der Historie bestimmt jedoch erheblich weniger das taktische Geschick des großen Diktators den Erfolg, sondern das Kommandopunkte-Konto der einzelnen Befehlshaber. Denn dadurch wird die Anzahl der Truppen bestimmt, die pro Runde bewegt werden dürfen. MIC

Mick Schnelle

Warwohlnix

Ich spielte, sah – und konnte es nicht glauben. Interactive Magic hat an dem betagten und nicht immer nachvollziehbaren Spielkonzept so gut wie nichts verändert. Vor allem die Zugbeschränkung der Truppen durch die Kommandeure vermiest mir gediegenen Feldherrenspaß.

Grafik und Sound hätten zudem schon zu Caesars Zeiten nicht viel hergemacht, 1998 AD locken beide erst recht keinen Legionär mehr vor den Monitor.

Great Battles of Caesar

Genre:	Strategie	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	46 bis 84 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486 DX4/100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

52% Spielspass

Taktik-Aufguß mit vertracktem Zugsystem.

Kartenduelle im Internet

Magic – Duell der Weltenwandler



In Shandalar bekriegen Sie Magier-Schergen.

Black Lotus, Moxe, Doppelländer – im Internet können sich Magic-Fans diese Karten jetzt endlich leisten.

Die Computer-Umsetzung des Sammelkartenspiels Magic – The Gathering war bei Fans wegen des lauen Einzelspieler-Modus umstritten. Duell der Weltenwandler enthält das um den langersehnten Multiplayer-Modus für Netzwerk oder Internet erweiterte Computer-Magic, ergänzt durch Karten der Serien Legends und The Dark. Die deutsche Version wird zusätzlich mit den Spells of the Ancients ausgeliefert, die neben den Unlimited-, Arabian Nights- und Antiquities-Reihen auch den »Sealed-Deck«-Turniermodus bieten.

Kampf in Shandalar

Im Solo-Modus durchqueren Sie das Fantasy-Reich Shandalar und setzen sich im Kartenkampf mit den Schergen von fünf Magiern auseinander. Zwar sieht die Welt bei jedem Neustart anders aus. Die Motivation in diesem Teil des Spiels hält aber wegen der wenig abwechslungsreichen Gegner und der unansehnlichen Grafik nicht lange vor.

Netz-Zauber

Mehr Spielspaß bietet da die neue Multiplayer-Option: Die amerikanische Version des Spiels enthält die Zugangs-Software für das Total Entertainment Network, das auf US-Kunden ausgelegt ist. Der interessierte Spieler ist also gezwungen, beim Einloggen etwas zu mogeln. Microprose arbeitet aber derzeit an einer Fassung, die auch hierzulande den kostenlosen Zugang zur Weltliga »Manalink« ermöglicht. Dort tummeln sich in mehreren Arenen bis zu hundert Magier. Sobald Sie sich mit einem Gegner im Chat über die Duell-Optionen einig geworden sind, kann es losgehen. Je nach Ausgang des Kampfs klettern die Spieler die Rangleiter empor – oder sinken weiter ab. RS



Nach langem Kartenkampf sind beide Konkurrenten geschwächt.

Rüdiger Steidle



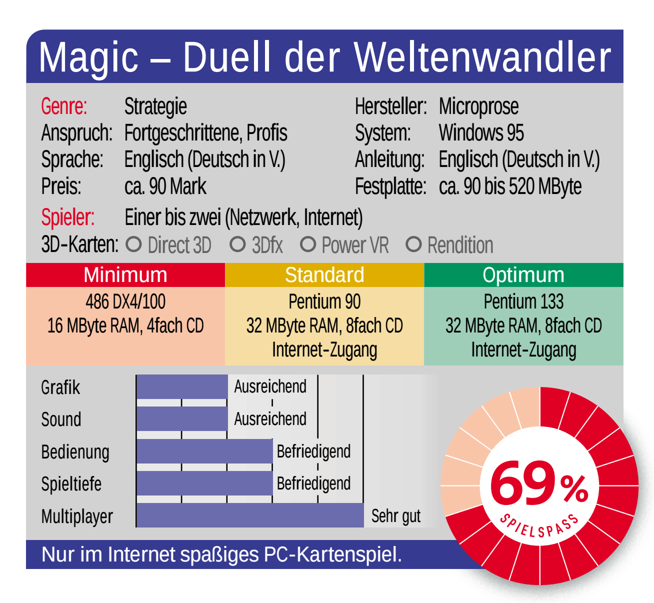
Nur für Fans

Magic zieht seine Faszination aus Duellen gegen menschliche Mitspieler. Mit Duell der Weltenwandler bekomme ich jetzt endlich eine Chance, meine Decks live auszutesten. Zwar verzichtet Microprose auf den Sammel- und Tausch-Aspekt, letztendlich zählt aber doch nur der Spielspaß – und da ist Magic weiter ungeschlagen.

Für Solospieler bietet Duell der Weltenwandler zu wenig. Einsteiger werden trotz Tutorial und gut aufgemachtem Handbuch nur unzureichend in die Materie eingeführt. So eignet sich das Paket nur für Spieler, die wenigstens eins der beiden Hauptprogramme noch nicht besitzen und über einen Internet-Zugang verfügen.

Kostenlos in die Weltliga

Besitzer von Magic – The Gathering können sich die Multiplayer-Erweiterung und die TEN-Software auch kostenlos herunterladen: Die Adresse lautet http://www.gathering.net/manalink.



Magic – Duell der Weltenwandler

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 90 bis 520 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 8fach CD Internet-Zugang	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD Internet-Zugang

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

69% Spielspass

Nur im Internet spaßiges PC-Kartenspiel.

Sport

Michael Galuschka



Sind Spiele wie **DSF Ski Racing** oder **Actua Ice Hockey** wirklich nur programmierter Schrott, den die Spielerwelt nicht braucht? Ich meine nein! Solcher Wirklichkeit gewordene Byte-Unfug läßt einen die wahren Meisterwerke erst wieder richtig schätzen...

Davon sind in der nächsten Zeit nämlich einige zu erwarten: Im Juni steht in Frankreich das Welttreffen strammer Kicker-Wadeln an und beschert uns hoffentlich das eine oder andere Fußball-Highlight. Auch in Sachen Motorsport dürfte mit **Formel 1 '97** noch nicht das letzte Wörtchen gesprochen sein: Eidos werkelt in der französischen Lankhor-Box schon fleißig an einem actionorientierten F1-Renner, während ich persönlich besonders sehnsüchtig auf Geoff Crammonds nächsten **Grand Prix**-Geniestreich warte.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Formel 1´97	Rennspiel	04/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	03/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	02/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
21	Powerboat Racing	Rennspiel	03/98	76%
22	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%
23	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
24	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
25	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Puristisches Zweiradspektakel

Redline Racer

Piloten, die beim Stichwort »Simulation« Hautausschlag bekommen, können sich auf optionsbereinigte Motorradrennen freuen.

Auf vier Rädern hat das Genre der Rennspiele inzwischen auch die letzte Marktnische bedient. Von der Hardcore-Simulation bis hin zu reinem Action-Gerase: Es gibt kaum noch einen Rennsport, der inzwischen nicht ein Software-Pendant gefunden hätte. Bei zwei Reifen weniger sieht die Sache anders aus, die Konkurrenz ist hier noch überschaubar. Im Gegensatz zu Ascarons Simulationsbrocken **Grand Prix 500cc** ist **Redline Racer** bewußt einfach gehalten. Criterion drehte die Feature- und Optionsspirale so weit wie möglich zurück.



Der Stadtkurs ist der anspruchsvollste und grafisch mit Abstand aufwendigste im Rennkalender.

Rennen für Rennen

Die größte Vereinfachung erfuhren die Spielmodi: Neben dem Zeitfahren existiert nur noch der Arcade-Modus. Dabei haben Sie am Anfang drei Strecken und ebensoviele Motorräder zur freien Auswahl. Das einzige, was unter den 16 Piloten zählt, ist der Sieg; alle anderen Plazierungen können Sie als hilfreiche Trainingsrunden verbuchen. Neben der Konkurrenz stehen dem Erfolg auch noch die nervigen Checkpoints mit ihrem knapp gehaltenen Zeitlimit im Weg. Nicht selten ist ein Rennen deswegen vorzeitig beendet, obwohl Sie gerade um die Spitze kämpfen. Erst wenn Sie bei allen drei Rennen den Lorbeerkranz um den Hals hängen hatten, öffnen neue Pisten ihre Pforten. Auch ein paar schnellere Motorräder dürfen dann nicht fehlen, und so geht es mit deftigerem Schwierigkeitsgrad weiter.



Ein Wheelie ist auf den Alpenkursen besonders tückisch.



Mit der Bonus-Vespa haben Sie nur wenig Chancen auf den Sieg.



Keine Fallschirmspringer, sondern zwei äußerst heftig miteinander kollidierende Motorradfahrer. Im Hintergrund erkennt man schön die nicht unerheblichen Grafikfehler bei den Bäumen.

Keine Qual der Wahl

Das Drumherum wurde auf das Allernötigste reduziert: Aufsatteln und loslegen heißt die Devise. Das sorgt für zügigen Spielfluß, andererseits ist die Ausstattung arg spartanisch. Die Rennmühlen sind zwar unterschiedlich schnell, spurtstark und kurvenfest, verweigern sich aber jedweder Form von Tuning. Auch an den Läufen selbst können Sie bis auf den Schwierigkeitsgrad (der auch nur Auswirkungen auf die Schnelligkeit der Konkurrenten hat) nichts manipulieren. Das immer gleich schöne Wetter ist ebensowenig veränderbar wie die drei Runden Renndauer und die Anzahl der Biker. Die brauchen wenigstens keine Angst um ihre Feuerstühle haben: Selbst wenn diese andauernd durch die Botanik purzeln, kriegen sie dennoch keinen Kratzer ab.



In dieser Perspektive haben Sie den meisten Überblick. Das Meer rechts hat übrigens komplett Polygon-animierte Wellen.

Wenig sattelfest

Um Ihr Motorrad möglichst sicher auf der Piste zu halten, empfehlen wir zum Steuern einen guten Joystick. Damit läßt sich die Schräglage schön feinfühlig den entsprechenden Kurvenradien anpassen. Eine Extraportion Spaß bereitet ein Schüttelstick mit Force-Feedback. Mit der Tastatur klappt's auch noch ordentlich, wenngleich die Maschine ein wenig wacklig um die Biegungen fährt. Per Knopfdruck hupen Sie den Vordermann aus dem Weg oder schalten kurzzeitig den Turbo zu. Der sollte sparsam verwendet werden, da er sonst häufig zu Absitzern führt.



Eines der versteckten Fahrzeuge ist ein U-Boot aus Criterions Sub Culture.

Überhaupt schwingen sich die Piloten recht gern unsanft aus dem Sattel. Bei unglücklichen Winkeln reicht dafür schon eine leichte Berührung mit der Streckenbegrenzung.

Weibliche Kurven

Bevor es aber überhaupt auf die Piste geht, stehen noch einige relativ überflüssige Einstellungen an. Die Teamwahl ist einzig dazu da, ein Ihnen farblich passendes Outfit auszusuchen. Im nächsten Screen folgt ein kleines Aha-Erlebnis: Die Emanzipationsbemühungen haben sich nun bis zu den PC-Rennspielen durchgekäpft. Wer will, kann auch in die Lederkluft einer Frau schlüpfen. Außer anders angeordneten Polygongebilden und deutlich spitzeren Schreien bei einem Sturz ändert sich nichts. MG

Michael Galuschka



Zu spielhallenlastig

Warum in aller Welt hat sich Criterion nur dermaßen eng an die Vorbilder aus der Spielhalle gehalten? Okay, Redline Racer ist wirklich rasant und leicht zugänglich, doch mit der Schlichtheit trieb man es wirklich zu weit. Ein richtiger Meisterschaftsmodus und die ein oder andere Einstellungsoption zusätzlich wären bestimmt nicht zuviel verlangt – noch nicht einmal die Rundenzahl kann ich selbst bestimmen!

Schwankende Streckengüte

Herausragende Merkmale fehlen Redline Racer völlig. Grafik und Steuerung sind von gehobenem, aber keinesfalls überragendem Niveau. Strecken gibt es genug, doch deren Güte bewegt sich zwischen amüsant und sterbenslangweilig. Auf dem Zielstrich reichen die Qualitäten noch für ein ordentliches Ergebnis, insgesamt hätte ich aber doch etwas mehr erwartet.

Redline Racer

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Criterion
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 1 oder 110 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM / 2fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM / 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM / 8fach CD 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

70% Spielspass

Flotte Motorrad-Action im Automaten-Stil.

DSF Ski Racing

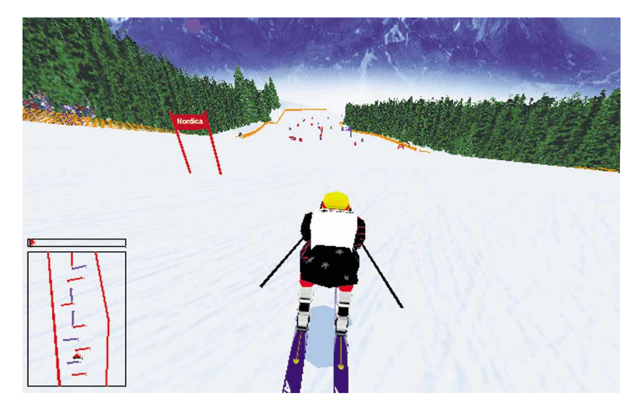
In den Schnee gesetzte Skisimulation.

Sierra versucht mit **DSF Ski Racing** anspruchslose Pistengänger zu ködern. Die dürfen in allen vier Disziplinen vom Slalom bis zur Abfahrt an den Start gehen, und sogar eine komplette Weltcup-Saison unter die Bretter nehmen. Wobei das »komplett« relativ zu sehen ist: Gerade einmal sechs Austragungsorte verlieren sich auf der CD, nur zwei davon in Europa. Doch selbst Eingeborene werden aufgrund der schwachen 3D-Grafik Schwierigkeiten haben, ihre Heimatpiste wiederzuerkennen. Die Steuerung will da in negativer Weise nicht hintanstehen: Trotz eher simpler Kurse und diverser Hilfsfunktionen ist es verdammt schwer, ohne Torfehler ins Ziel zu kommen. Oft rutschen Sie trotz richtig gestellter Skier zig Meter seitwärts in den Fangzaun. MG

Michael Galuschka

Spielspaß unter null Grad

Das reicht nicht fürs Stockerl: Der Spaß im Schnee stürzt schon nach den ersten Toren schneller hangabwärts als Hermann Maier im olympischen Abfahrtslauf. Zum nicht vorhandenen spielerischen Gehalt gesellt sich erschwerend noch eine miese 3D-Optik, die jeder modernen Grafikkarte die Schamesröte auf die Chips treibt.



Ähnlich steil wie der Hang geht es mit der Spaß-kurve bergab.

DSF Ski Racing

Genre:	Ski-Simulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Pentium 90	Pentium 166 MMX	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

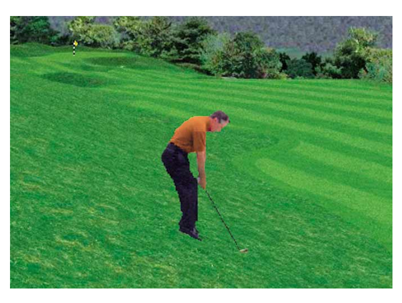
28% Spielspass

Kaufen Sie sich lieber einen Skipass.

Mäuseschwingen für Könner

Golf Pro

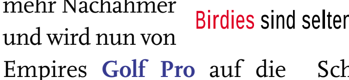
Bunker statt Birdie: Empires Golfsimulation verlangt perfekte Mausbeherrschung.



Bei Hanglage geht der Golfer in die Knie.

Wie simuliert man in einem Golfspiel am besten den komplexen Ablauf des Schlägerschwungs? Vor über einem Jahr wagte Maxis mit **Sim Golf** einen ersten zaghaften Schritt in Richtung Virtual Reality: Der Mausschwung war geboren. Die Technik fand immer mehr Nachahmer und wird nun von Empires **Golf Pro** auf die Komplexitätsspitze getrieben.





Die Dame freut sich – Birdies sind selten.

Selbst ist die Maus

Im Gegensatz zum Sim-Urahn schieben Sie nun den Nager horizontal über das idealerweise extrabreite Mousepad. Außer der groben Richtung brauchen Sie zudem nichts mehr voreinzustellen oder gut getimet klicken. Alle sonstigen Parameter wie Schlagstärke, Flugbahn und -höhe errechnet das Programm direkt aus Ihrem Schwung. Durch Loslassen der Taste vor oder nach einer bestimmten Markierung bestimmen Sie die Höhe der Flugkurve und damit auch den eventuellen Backspin. Wenn Sie die Maus im Schlußdrittel verziehen, beschreibt der Ball einen Bogen.

Das Ende des Kreisbalkens

Schon im Amateurlevel ist die komplexe Steuerung eine echte Herausforderung. Haben Sie ein gewisses Handicap erreicht, geht es im Profi-Modus nochmal verschärft zur Sache. Dann verschwindet mit dem Schlagbalken auch jegliche optische Rückmeldung über die Schwungausführung. Zweistellige Scores pro Loch sind damit an der Tagesordnung. Wer kein Golffanatiker ist, wirft seinen Schläger irgendwann in den nächsten Bach. Zudem wurde auf das von **Links** und Konsorten gewohnte, traditionelle Kreisbalken-Geklicke komplett verzichtet. In einer Golfschule erfahren Sie zwar von Altmeister Gary Player alles Wissenswerte, doch Theorie und hammerharte Praxis liegen bei **Golf Pro** weit auseinander.

Sprachkurs

Magere zwei Kurse sind auf immerhin vier CDs verteilt. Das liegt vor allem an der ausufernden Sprachausgabe. Eine Stimme aus dem Off weiß zu jedem noch so langweiligen Par ganze Myriaden an passenden Kommentaren zu geben, kann aber zum Glück abgeschaltet werden. MG

Michael Galuschka



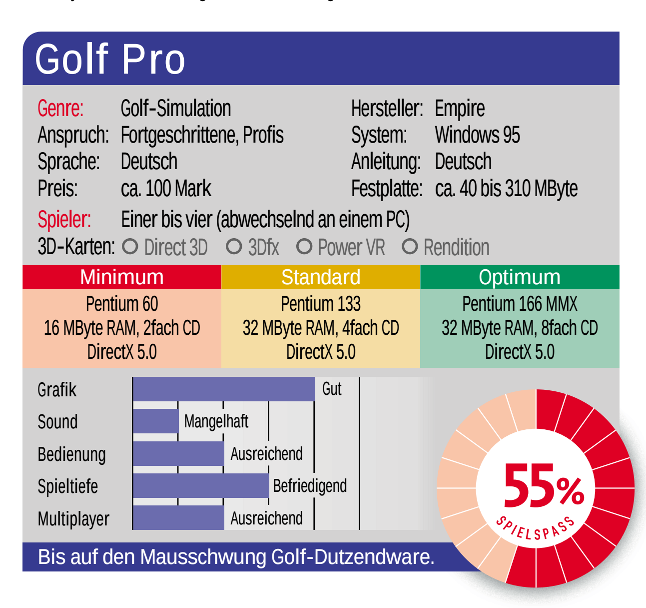
Nur für geduldige Naturen

Empire zieht die Sache mit dem Mausschwung bislang am konsequentesten durch, bestärkt mich aber dadurch erst recht in meiner Abneigung gegen diese Technik. Profis werden auf Dauer sicher Gefallen an dieser Simulation finden, doch weniger Ausdauernde zertrümmern ihre Maus bald mit einem echten Golfball. Deshalb ist es unverzeihlich, daß Nervenbündel nicht alternativ auf die althergebrachte Klicksteuerung zurückgreifen können.

Ansonsten ist Golf Pro ein höchst durchschnittliches Golfvergnügen. Stärken bei Grafik und Ballphysik werden von fehlendem Spielkomfort und der mageren Ausstattung wieder ausgeglichen. Bei Links LS 98 und Jack Nicklaus 5 finden Sie das deutlich bessere virtuelle Golfequipment.



Die idyllische Grafik gehört eindeutig zu den schöneren im Genre.



Golf Pro

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 310 MByte

Spieler: Einer bis vier (abwechselnd an einem PC)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0

Grafik	Gut
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

55% Spielspass

Bis auf den Mausschwung Golf-Dutzendware.

Actua Ice Hockey

Schwaches Olympia-Eishockey.



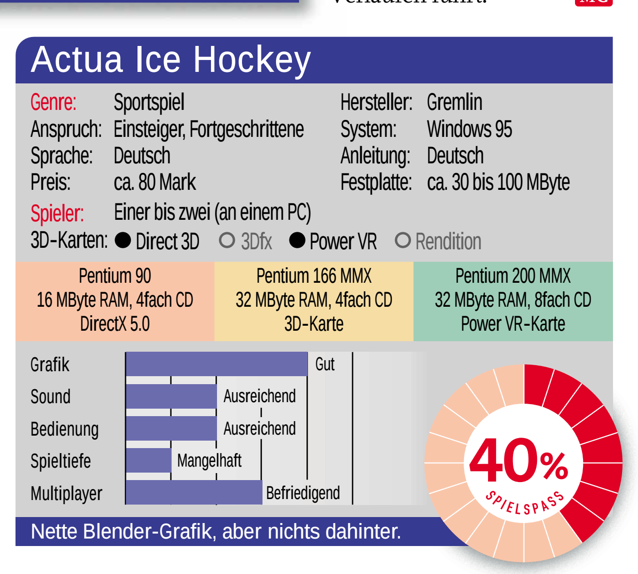
Actua Ice Hockey sieht gut aus, spielt sich aber sehr schlecht.

Mitten in die bereits verblassende Erinnerung an Nagano platzt **Actua Ice Hockey** mit offizieller Olympia-1998-Lizenz. Auf den ersten Blick sieht es **NHL 98** verblüffend ähnlich, doch 3D-Grafik, Animationen sowie Sound schlittern doch um einiges hinterher. Während sich die Präsentation noch achtbar aus der Affäre zieht, sieht es um Steuerung und Spieltiefe deutlich schlechter aus. Außer passen, schießen und checken ist nichts zu tun, schon Joypads mit vier Knöpfen wirken überdimensioniert. Hinzu kommen dümmliche Computerteams mit noch dümmeren Goalies (der beliebte Bauerntrick klappt erschreckend oft), was zu extrem wirren Match-Verläufen führt. MG

Michael Galuschka

Schade um die schöne Lizenz

Actua Ice Hockey ist überflüssig wie ein Stockstich. Schicke Optik und miese Spielbarkeit stehen im krassen Mißverhältnis zueinander und entlarven dieses Werk als klassischen Blender. Wer auf spielstarke Simulationen steht, hat eh schon NHL 98 im (Eis-)Schrank stehen, Liebhaber actionbetonten Eishockeys kommen mit NHL Powerplay 98 deutlich besser auf ihre Kosten.



Actua Ice Hockey

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD Power VR-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend

40% Spielspass

Nette Blender-Grafik, aber nichts dahinter.

Simulationen

Michael Schnelle



Die lange Zeit des Wartens hat endlich ein Ende. **Red Baron 2** trudelte diesen Monat in einer fehlerbereinigten deutschen Fassung ein. **Nitro Riders**, der ohne Hauptprogramm spielbare Mega-Nachschlag zu **Interstate '76**, lädt noch einmal zu einer hochspannenden Zeitreise in die frühen 70er Jahre ein. Und das Testmuster von **Flying Saucer** ist mittlerweile auch glücklich gelandet.

Den Vogel abgeschossen hat aber Microprose mit **M1 Tank Platoon 2**. Auf den Seiten 108 bis 110 erwartet Sie die bislang beste Panzersimulation, die darüber hinaus auch optisch einiges zu bieten hat. Bis Sie die fünf Kampagnen alle durchgespielt haben, wird es einige Zeit dauern. Und dabei sind die nächsten Simulations-Highlights schon im Anrollen!



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	NEU	85%
5	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
7	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
8	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
9	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
10	Nitro Riders	Simulation	NEU	84%
11	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
12	Hind	Flugsimulation	-	84%
13	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
14	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
15	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
16	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
17	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
18	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
19	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
20	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
21	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
22	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
23	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
24	Red Baron 2 (deutsch)	Flugsimulation	NEU	78%
25	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	-	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Panzerschlacht, die Freude macht

M1 Tank Platoon 2

Die weltweit beste PC-Panzersimulation rollt an: Pfeilschnell und extrem realistisch erwartet ein ganzer Panzerzug Ihre Befehle.



Unsere Panzer, Soldaten und Hubschrauber sind in Stellung gebracht und erwarten den heranrückenden Feind.

Die Wüste lebt! Zumindest da, wo unsere vier massigen Panzer auftauchen, wird die Stille abrupt unterbrochen. In Diamant-Formation decken sich die Stahlkolosse gegenseitig, während sie sich dem Hügelkamm nähern. Wie erwartet, haben die dahinter stationierten Artilleriepanzer keine Ahnung von unserer Anwesenheit. Per Mausklick definieren wir die Ziele und eröffnen das Feuer. Keine zwei Minuten später ist alles wieder ruhig, die Gegner hatten keine Chance – für kurze Zeit kehrt die Stille in die Wüste zurück.



Mit der Sonnenbrille wirkt selbst der milchgesichtigste Gefreite noch cool.



Dank IR-Sicht behalten Sie auch nachts Ihre Ziele stets sicher im Visier.

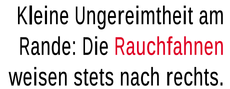
Der Vorzeige-Tank

Neun Jahre ist es her, daß Microprose mit **M1 Tank Platoon** die erste ernstzunehmende Panzersimulation schuf. Auch ohne den damaligen Chefdesigner Arnold Hendrick (der werkelt derzeit für Interactive Magic an **iPanzer 44**) soll **M1 Tank Platoon 2** an den Erfolg des Klassikers anschließen. Im Mittelpunkt steht wieder der US-Paradepanzer M1 Abrams, diesmal jedoch in der mit Elektronik vollgestopften Variante M1A2. Ein ganzer Panzerzug mit vier von diesen Hightech-Kampfmaschinen steht unter Ihrem direkten Kommando.

Bis ins letzte Detail

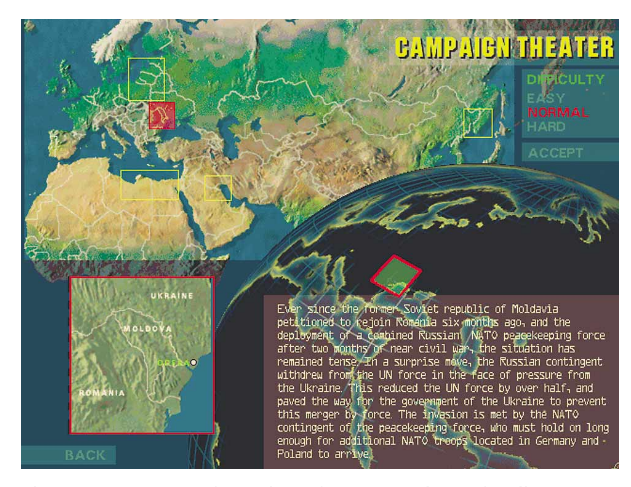
Anders als im betagten VGA-Vorgänger werden alle Blechrumpler äußerst detailreich in Szene gesetzt. Selbst die terrainabhängige Tarnbemalung stimmt, das aufmontierte MG befindet sich an seinem angestammten Platz. Auch die auftauchenden Dörfchen wirken lebensecht. Dabei bleibt die Panzerhatz mit Hilfe einer 3Dfx-Karte selbst auf einem Pentium 100 noch spielbar. Der Preis für das Tempo liegt in der vereinfacht dargestellten Landschaft: Baumgruppen existieren nur zweidimensional und wirken wie Pappaufsteller.







Kleine Ungereimtheit am Rande: Die Rauchfahnen weisen stets nach rechts.



Die fünf Kampagnen führen Sie nach Europa, Asien und Afrika.

Kampf-Technik

Moderne Panzerkommandeure haben nur sehr wenig mit ihren Amtskollegen aus früheren Zeiten gemein. Statt mit dem Fernglas den Horizont abzugrasen, sitzt der neuzeitliche Zugführer vor elektronischen Displays, die über Satellit mit sämtlichen Aufklärungseinheiten verbunden sind. Derart über das sogenannte »Electronic Battlefield« informiert, markiert er Wegpunkte, erteilt Befehle und sucht unabhängig vom Bordschützen Ziele. **M1 Tank Platoon 2** erweitert diese Möglichkeiten noch um eine ganze Stufe und gibt Ihnen zusätzlich das Kommando über alle unterstützenden Einheiten. Je nach Mission stehen Schützenpanzer, Raketenwerfer oder panzerfaustbewehrte Soldaten zur Verfügung. In brenzligen Situationen fordern Sie Artilleriefeuer an und rufen Luftunterstützung in Form von Hubschraubern oder Panzerknackern vom Typ A-10 »Warzenschwein« herbei.

Wie in Abrams Schoß

Der Echtzeitstrategie-Part ist nur ein kleiner Teil der Kriegsführung von **M1 Tank Platoon 2**. Wie schon im Vorgänger macht der Simulationspart den Löwenanteil aus. Jede Position in den vier Hauptpanzern können Sie selbst übernehmen und frei zwischen den einzelnen Stationen sowie der Karte wechseln. Mittels Zielerfassung suchen Sie nach gegnerischen Einheiten, lasern sie an und eröffnen das Feuer. Falls es mal ganz eilig sein sollte oder die Laseroptik beschädigt ist, geben Sie grobe Schätzwerte in den Bordcomputer ein, und arbeiten auf »klassische« Weise Pi mal Daumen sowie mit Vorhalt. Als noch ungenauer, dafür in Notfällen dennoch effektiver, kann sich das Bord-MG erweisen. Mit aufgeklappter Luke lohnt sich das Sperrfeuer vor allem auf die extrem gefährlichen Panzerfaustschützen. Die schleichen sich gern in den toten Winkel der Kanonen und vernichten binnen kurzem ganze Kolonnen. Aber auch im Schwebeflug verharrende Hubschrauber sind ein lohnendes Ziel für den MG-Einsatz. Und im Multiplayer-Modus bewährt sich das Maschinengewehr gegen allzu aufdringliche Mitspieler.



3D-Objekte wie Häuser geben dem Trupp Deckung. Die 2D-Bäume sind hingegen nur Zierde.

Martin Deppe



Panzer marsch!

Rund neun Jahre ist's jetzt her, seit ich mit Begeisterung das erste Tank Platoon gespielt habe. Und jetzt passiert mir wieder das gleiche wie damals: Die nervenaufreibenden Schlachten lassen mich einfach nicht los. Da brettern Comanches haarscharf über meinen Turm hinweg dem Feind entgegen, rechts und links pfeifen Abwehrraketen vorbei, und am Horizont schlagen die Granaten der Artillerieunterstützung ein. Wer behauptet, Panzersimulationen seien im Vergleich mit rasanten Flugzeugsims öde, sollte mal M1 Tank Platoon 2 spielen.

Grafisches Wechselbad

Während die Panzerfahrzeuge, Helikopter und Raketenwerfer schön detailliert dargestellt sind, hat Microprose die Spielwelt vernachlässigt. Baumreihen im Pappmaché-Look und flaches Terrain wirken ziemlich veraltet. Das fällt beim Blick durch die Beobachtungsprismen zwar nicht sofort auf, doch spätestens in der Außenansicht rutscht einem vor Kopfschütteln fast der Helm vom Kopf. Doch wenn der erste Feindpanzer erscheint, ist die Landschaftsgrafik vergessen – denn dann geht's um die Wurst.

Mick Schnelle



Ein harter Brocken

Wer M1 Tank Platoon 2 zum ersten Mal spielt, wird sich über die schicken Polygonpanzer freuen, selbige ein wenig durch die Gegend scheuchen und schnell seine erste Niederlage erleiden. Ohne fundierte Handbuchkenntnisse werden Sie keine einzige Schlacht für sich entscheiden können. Haben Sie sich mit der Kommandostruktur, den einzelnen Geschoßarten und der komplexen Panzersteuerung vertraut gemacht, entfaltet das Spiel seine Stärken. Anders als in Armored Fist 2 entscheidet nicht allein ein reaktionsschneller Ballerfinger über Sieg und Niederlage. Taktisches Denken und blitzschnelle Entscheidungen sind das tägliche Brot des M1-Kommandeurs. Mir hat es einen Riesenspaß gemacht, wenn meine mühsam ausgearbeitete Strategie letztlich zum Erfolg über den scheinbar übermächtigen Gegner führte.

Etwas mehr Konfort, bitte

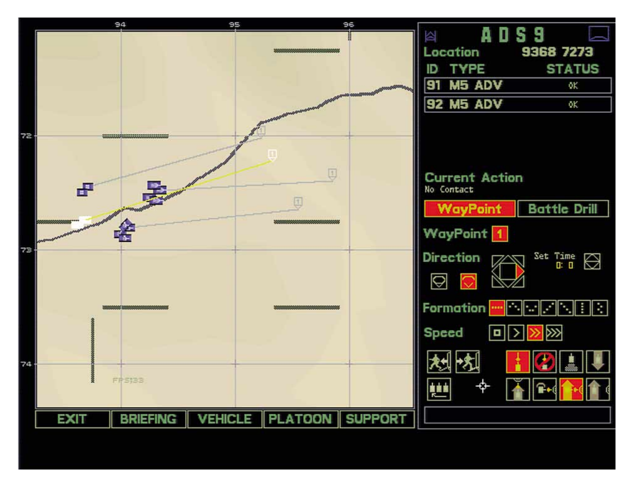
Im Taktikpart hätte ich mir eine etwas komfortablere Steuerung gewünscht. Hier sollten die Entwickler noch ein paar Nachhilfestunden bei ihren Kollegen aus der Echtzeit-Strategie nehmen. Im Gegensatz zu Martin stören mich die 2D-Bäumchen nicht sonderlich. Durch den spielerischen Tiefgang ist M1 Tank Platoon 2 die derzeit realistischste Panzersimulation, die einen guten Mittelweg zwischen Präsentation und Spieltempo einschlägt.



Jedes Fahrzeug wirkt durch eine Unzahl von Polygonen äußerst realitätsgetreu und plastisch.

Fünfmal in die Krise

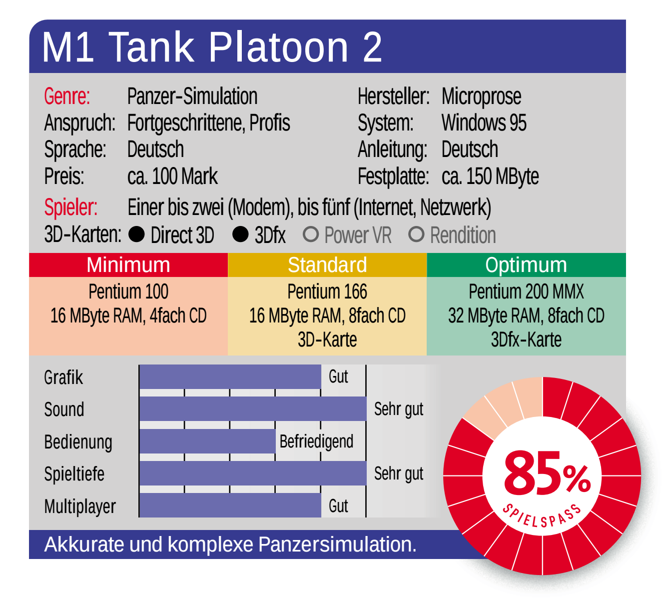
Die Panzerkriegsführung verlangt Ihnen einiges an Planung, Taktik und technischem Verständnis ab. Deshalb kommen Sie um das Studium des gut 300seitigen Handbuchs nicht herum. Auch die mitgelieferten Videos über den Aufbau des M1 und die grundlegenden Strategien sollten Sie sich zu Gemüte geführt haben, bevor Sie sich an eine der fünf Kampagnen wagen. Libyen, Sibirien, der Balkan, die Ukraine und selbstverständlich die Golfregion sind dabei Ihre Einsatzgebiete. In den einzelnen Gefechten haben Sie die vollständige Kontrolle über alle Einheiten. Nach einer erfüllten Mission wertet das Programm drei weitere berechnete Einsätze aus und ermittelt daraus den weiteren Schlachtenverlauf. Für zerstörte Gegner und nur geringe Schäden an den eigenen Vehikeln bekommen Sie Beförderungs- und Ordenspunkte. Damit zeichnen Sie Ihre 16 Mannen aus, um deren Leistungen dauerhaft zu steigern. Ohne das Kampagnen-Drumherum können Sie sich durch zehn Einzeleinsätze kämpfen. Mit Modem oder über Netzwerk kann jeder der vier Panzer auch von einem menschlichen Kommandeur befehligt werden. Spieler Nummer 5 übernimmt die komplette gegnerische Seite. MIC



Von der zoombaren Karte aus kommandieren Sie sämtliche Einheiten in Echtzeit und legen Wegpunkte fest.



Das Bord-MG eignet sich besonders gegen schlecht gepanzerte Ziele.



M1 Tank Platoon 2

Genre:	Panzer-Simulation	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis fünf (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

85% Spielspass

Akkurate und komplexe Panzersimulation.

Der Baron spricht Deutsch

Red Baron 2

Generalüberholt und mit Multiplayer-Unterstützung meldet sich die deutsche Ausgabe von Red Baron 2 an der Simulator-Front.

Wilde Legenden ranken sich um die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten zur Zeit des ersten Weltkriegs – die Pioniere des Luftkampfs. Im Vergleich zu der in GameStar 02/98 bereits getesteten US-Version von Sierras Doppeldecker-Simulation **Red Baron 2** hat sich spielerisch nichts geändert: Sie fliegen auf deutscher oder alliierter Seite in modifizierbaren Einzelmissionen gegen den Feind, oder versetzen sich per Karrieremodus in die Rolle eines Luft-Ritters. In zufallsgenerierten Aufträgen gilt es hier etwa, eine Bomberstaffel zu eskortieren, dann steht ein Patrouillenflug an, oder Sie attackieren ein feindliches Aerodrom. Bei guter Leistung winken Orden und eine Beförderung, die auch Privilegien mit sich bringt: So dürfen Sie als As Ihre Maschine mit einem individuellen Anstrich versehen oder zu einem Elite-Geschwader stoßen.



Vom Flugplatz sind nur noch Trümmer übrig.



Treffer! Ein weiterer Sieg für die tollkühnen Piloten der GameStar-Staffel.

Kamikaze-Piloten

Bei der deutschen Ausgabe hat Sierra vor allem an Details gefeilt. So wurde die bereits sehr gute Flugphysik noch einmal verbessert. Die Computer-Flieger sollen sich außerdem intelligenter verhalten als zuvor. Allerdings scheint sich letztere Neuerung noch nicht herumgesprochen zu haben, denn Ihre Kameraden rammen häufig grundlos in den Boden, auch Ihr Autopilot neigt zu Kamikaze-Landungen. Dafür lassen sich nun Feindflieger realistischer zerlegen. Oft genügt ein Glückstreffer, um den Piloten außer Gefecht zu setzen. Die Grafik ist hingegen immer noch mittelmäßig, und der versprochene 3Dfx-Patch nach wie vor nicht im Anflug.

Spaß im Netz

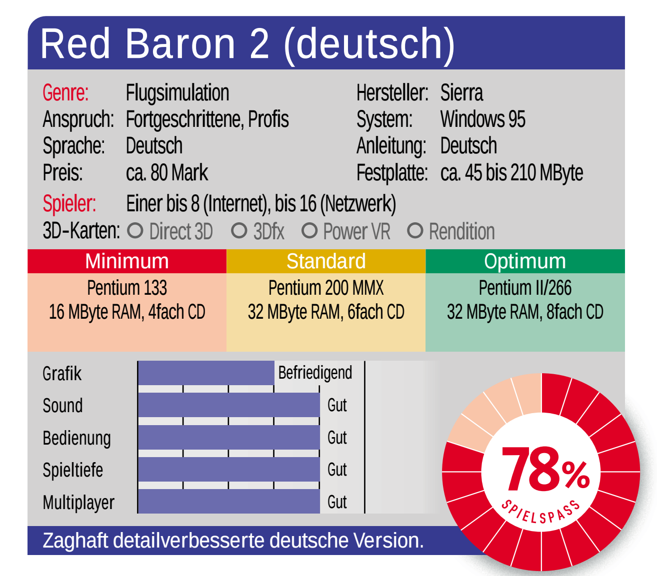
Dafür hat Sierra beim Multiplayer-Part Wort gehalten. Geneigte Seidenschal-Träger dürfen sich nicht nur im Netzwerk bekriegen, sondern auch über das Internet in Sierras World Opponent Network kostenlos zum Dogfight antreten. Während unseres Tests waren aber erstens nur selten Gegner online, und zweitens brach das Spiel mit dem Hinweis »Inkompatible Version« ab. In der fertig verpackten Fassung will Sierra zumindest letzteres Problem behoben haben. RS

Rüdiger Steidle

Im Westen noch nichts Neues

Trotz kleinerer Änderungen im Hauptprogramm spielt sich der deutsche Baron nicht besser als das mittlerweile drei Monate alte US-Original. Auch der Multiplayer-Part bringt keine Spielspaß-Exzesse. Das größte Manko hat Sierra nicht beseitigt: Die Grafik ist nur Durchschnitt und ruckelt auch auf schnellen Pentiums. Wo bleibt der versprochene 3Dfx-Patch?

Dennoch ist Red Baron 2 wegen der perfekt simulierten Flugphysik und den spannenden Luftkämpfe für Propeller-Fans empfehlenswert. Nirgendwo sonst ist die Doppeldecker-Atmosphäre so dicht wie hier.



Red Baron 2 (deutsch)

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 45 bis 210 MByte
Spieler:	Einer bis 8 (Internet), bis 16 (Netzwerk)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

78% Spielspass

Zaghaft detailverbesserte deutsche Version.

Frischer Sprit für Aspahltcowboys

Interstate '76 Nitro Riders

Highway-Ritter frohlocken: Was als Addon zu Interstate '76 geplant war, kommt nun als eigenständiges Budget-Spiel auf den Markt.

Mit einer Art **Wing Commander** auf Rädern gelang Activision letztes Jahr eine ungewöhnliche Action-Simulation: Auf der **Interstate '76** rettete der Spieler eine alternative 70er-Jahre-Welt im schwer bewaffneten Sport-Flitzer vor dem Untergang. Der aufgebohrte Nachschlag **Nitro Riders**, den Sie auch ohne das Hauptprogramm spielen können, handelt einige Monate vor dieser Zeit. Hier übernehmen Sie nicht den Interstate-Helden Groove, sondern kämpfen als seine Schwester Jade, cooler Afro-Amerikaner Taurus oder abgefahrener Mechaniker Skeeter gegen kriminelle Auto-Söldner.



Spannende Verfolgungsjagd

15 einzeln anwählbare Einsätze sind zu bestehen, die im Gegensatz zu **Interstate '76** nicht durch eine Story verknüpft sind. Dafür ist das Missionsdesign nun straffer: Weil es selten mehr als zwei Einsatzziele gibt, entfällt die frustrierende Suche nach dem Lösungsweg. Wem die Autohatz zu schwer ist, darf jetzt den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben. Haben Sie alle Aufträge geschafft, winken fünf Bonusmissionen. Neben altbekannten Eskortaufgaben, Rettungsfahrten und simplen Rallyes gibt es auch Außergewöhnliches. So müssen Sie ähnlich wie im Actionfilm **Speed** einen fahrerlosen Bus stoppen. Das Problem: Wenn die Kiste 55 Meilen pro Stunde überschreitet oder zu stark vom Weg abkommt, explodiert die Bombe an Bord.



Der neue Clown-Käfer im Gefecht mit einem Buggy.



Im wütenden Kreuzfeuer von Jade und Taurus



In dieser Filmsequenz rettet Jade den verwundeten Taurus.

Wahl der Waffen

Vor jeder Mission steht nun die Wahl des geeigneten Fahrzeugs, das Sie mit allerlei Zubehör tunen können. Im vergrößerten Fuhrpark finden Sie nicht nur »gewöhnliche« Wagen wie den Haifischflossen-Chevy oder die Stretch-Limousine, sondern auch so abgedrehte Vehikel wie einen Leichentransporter. Die Fahrzeuge weichen allerdings kaum im Fahrverhalten, sondern hauptsächlich bei Panzerung und Waffenzuladung voneinander ab. Neu im Arsenal: Der Chemie-Mörser legt jedes Feindfahrzeug mit einem einzigen Treffer lahm, eignet sich aber mit nur drei Schuß nicht für längere Gefechte. Nützlicher ist da der Feuerball-Werfer oder die zielsuchende 4Get-U-Not-Rakete.

Die Siebziger im 98er-Look

Für **Nitro Riders** hat Activision die Grafik überarbeitet,

Rüdiger Steidle



Prima Tuning-Kit

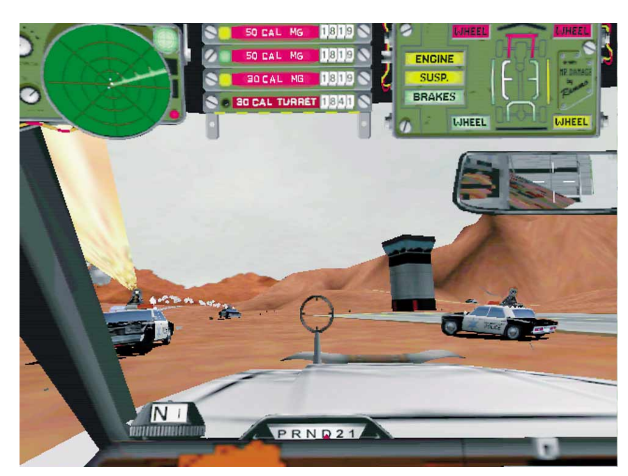
Und da sage noch einer, Autofahren sei teuer: Für gerade mal 50 Märker bekommt mein persönlicher Action-Favorit Nachschub in Form einer Vollversion mit 20 spannenden Missionen und nettem Multiplayer-Part.

Roadmovie-Flair

Obwohl dieses Mal eine motivierende Storyline fehlt, kommt die Roadmovie-Atmosphäre dank der stimmigen 70er-Jahre Musik und der perfekt synchronisierten Schlaghosen-Helden wieder voll rüber. Die Missionen sind zwar schwer, aber spannend. Endlich habe ich den vollen Fuhrpark zur Auswahl und kann je nach Laune im Krankenwagen oder Strandbuggy durch die Pampa brettern. Bei diesem Preis müssen Blechritter zugreifen.



explodiert ein gegnerisches Kampf-Vehikel. Beachten Sie den Helikopter links oben.



Die Polizei ist leider keinesfalls immer Freund und Helfer.

ohne dabei den einmaligen Interstate-Stil zu verändern: Einstmals nackte Polygone erstrahlen im Texturen-Kleid, statt eintöniger Wüsten gibt's verschneite Bergpanoramen zu bestaunen. Auch die Zwischensequenzen, die sich nahtlos in die Spielgrafik einfügen, profitieren vom Optik-Tuning. Zwar beschränkt sich die Musik auf die bereits bekannten, funkigen Audio-Tracks. Dafür glänzen die Sprecher der Charaktere mit neuen atmosphärischen Kommentaren – leider nur auf Englisch. RS

Interstate '76: Nitro Riders

Genre:	Action-Simulation	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

84% SPIELSPASS

Tolle, eigenständige Zugabe zu Interstate '76.

Flying Saucer

UFO-Crashkurs und Alienhatz.



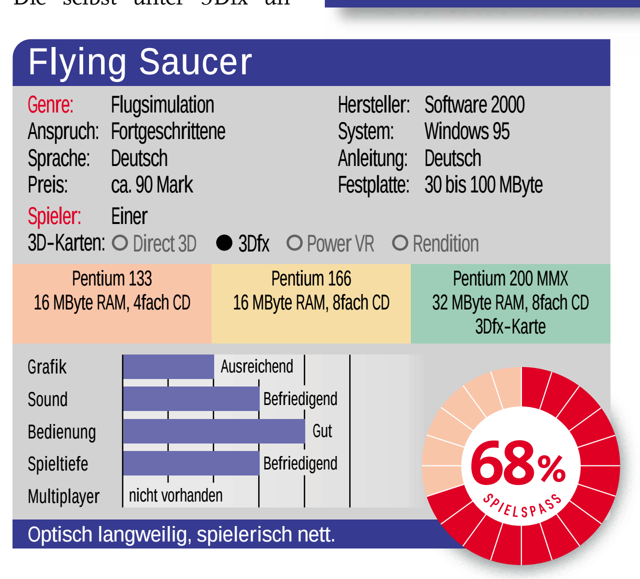
Trotz 3Dfx-Veredelung fehlen der Sphinx die Gesichtstexturen.

Nach unserem Zweiseiten-Vorabtest in der letzten Ausgabe hat uns Software 2000 mittlerweile die fertig verpackte Verkaufsversion von Flying Saucer geschickt. Als einsamer Held fliegen Sie ein gekapertes UFO durch 22 Missionen, um einem quer durchs Sonnensystem reichendem Komplott auf die Schliche zu kommen. Im Mittelpunkt steht die komplexe Steuerung der Untertasse, wenn Sie über der Erde und im All gegnerische Hubschrauber und Stealthfighter zerlasern: Auf Knopfdruck ändert das Ufo schlagartig die Richtung, was für ungewöhnliche Flugmanöver sorgt. Die selbst unter 3Dfx unspektakuläre Grafik wird gelegentlich durch kleine Zeichentricksequenzen aufgelockert. Ansonsten gibt's nur ellenlange Texteinblendungen. MIC

Mick Schnelle

Un-Feine Optik

Es ist schade, daß die Entwickler in Flying Saucer nicht den notwendigen Feinschliff investiert haben, der solides Mittelmaß von richtig guten Spielen trennt. Nach wie vor verleidet mir die öde Grafik das an sich ansprechende Missionsdesign, und in Textwüsten verschwinden wichtige Hintergrundinfos. Story und Spielprinzip hätten besseres verdient, aber so bleiben Flying Saucer höhere Weihen verwehrt.



Flying Saucer

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 100 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden

68% SPIELSPASS

Optisch langweilig, spielerisch nett.

Adventures

Martin Deppe



Der Kult um Lara Croft, die **Tomb Raider**-Heldin mit den zwei riesengroßen Augen, schlägt immer wildere Kapriolen. Nachdem Kollege Galuschka sein Büro seit Monaten mit einem lebensgroßen Lara-Pappaufsteller teilt, ist die sportliche Archäologin neuerdings doppelt in unseren Adventure-Charts vertreten: **Tomb Raider featuring Lara Croft Director's Cut** (der Titel wurde scheinbar Laras Beinlänge angepaßt) bietet Ihnen den ersten Teil plus vier Levels, die rund eineinhalb Jahre in Eidos' Schubladen verborgen waren.

Fallout, das zweitbeste Rollenspiel in unserer Hitliste, gibt's jetzt endlich auch in Deutsch. Trotz der mäßigen Übersetzung kommt die stimmige Endzeit-Athmosphäre rüber und kann dem US-Original den Wasserchip reichen.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	NEU	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	NEU	82%
10	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
11	Toonstruck	Adventure	-	81%
12	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
13	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
14	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
15	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
16	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
17	Shannara	Adventure	-	77%
18	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
19	The Dig	Adventure	-	76%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
23	Last Express	Adventure	-	75%
24	Atlantis	Adventure	-	74%
25	Koala Lumpur	Adventure	-	74%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Inhalt

Tests

Die deutsche Version im Test

Fallout

Endzeitstimmung pur: Als einsamer Held bekämpfen Sie marodierende Gangs und verstrahlte Mutanten – und das alles nur für ein paar Liter Wasser.

Ende letzten Jahres gehörte **Fallout** zu den Überraschungshits im Rollenspiel-Genre (siehe Test in GameStar 12/97). Einige Monate hat es gedauert, doch jetzt hat Interplay endlich die Arbeiten an der deutschen Übersetzung des komplexen Endzeit-Knallers abgeschlossen.



Nur 150 Tage



Ohne Vorwarnung brach der Atomkrieg aus – nur wenige Menschen konnten sich in schützende Bunker, die Vaults, retten. Jetzt, 80 Jahre später, leben die Nachkommen immer noch in den Schutzbauten. In Vault Nummer 13 fällt plötzlich der zentrale Steuerchip in der Wasserversorgung aus – und Sie werden zum Retter bestimmt. Der Haken an der Sache: Binnen 150 Tagen müssen Sie den Chip gefunden haben, sonst sitzt Ihr Heimatbunker auf dem Trockenen.



Charakterstärke

Bevor Sie sich auf die Suche begeben, müssen Sie sich erst mal einen passenden Helden zusammenbasteln. Dabei erwartet Sie eines der ausgefeiltesten Charaktersysteme seiner Zunft. Sieben Werte wie Stärke, Charisma oder Ausdauer bilden den Grundstock. Richtige Eigenständigkeit bekommt Ihr Recke aber erst mit den 18 Spezialfähigkeiten verliehen. Dadurch wird der Umgang mit verschiedenen Waffensystemen oder auch das Geschick mit dem Dietrich in Zahlen gefaßt. Wer will, kann darüberhinaus eine Sonderfähigkeit wählen, die gleichzeitig ein Manko einbringt. Im Fall etwa von Treffsicherheit erzielen Sie zwar leichter kritische Wunden, verursachen dafür ansonsten weniger Schaden als normal.

Waffen ohne Ende

Auf Ihren Streifzügen legen Sie größere Strecken auf einer (zu Beginn noch verdeckten) Landkarte als winziges rotes Fadenkreuz zurück. Wenn Sie eine interessante Örtlichkeit erreichen, wird auf eine isometrische Ansicht umgeschaltet. Bei den Ermittlungen



Alle getragenen Waffen und Rüstungen sind auch an Ihrer Spielfigur zu sehen.



Die Kathedrale wird in wenigen Sekunden in die Luft fliegen.

Mick Schnelle



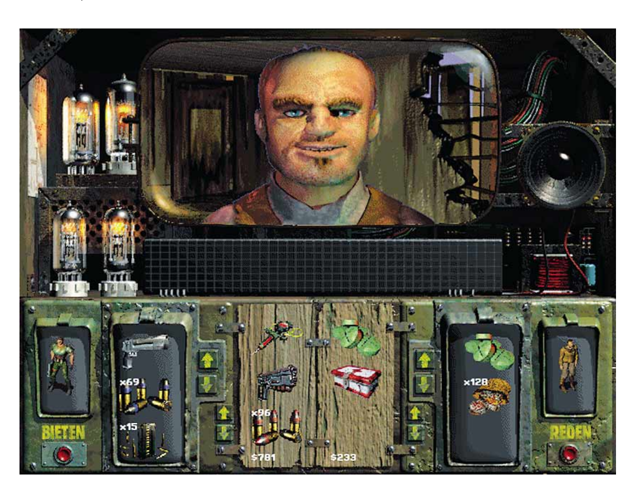
Klasse trotz Übersetzungsmängeln

Am Anfang war ich schon skeptisch, ob mir Fallout beim zweiten Durchspielen (nach der englischen Version) noch genauso viel Spaß machen würde wie beim ersten Mal. Doch durch den nicht-linearen Aufbau habe ich ein paar neue Untermissionen entdeckt und dadurch streckenweise einen völlig anderen Weg zurückgelegt. Vor allem die reichhaltigen Aufrüstmöglichkeiten des Charakters und der dadurch äußerst variable Verlauf der Kämpfe haben mich fasziniert.

Einen Rüffel setzt es für die stellenweise nachlässige deutsche Übersetzung. Sätze wie: »Ich benötige eine Pistole. Willst du nicht mitmachen?« (gemeint ist natürlich, daß noch ein Kämpfer gesucht wird) zeugen von mangelnder Sorgfalt. Auch die Synchronisation hätte Interplay besser in Deutschland machen lassen, dann wären uns Sprecher mit amerikanischem Akzent erspart geblieben. Trotzdem (und das spricht für die Qualität des Spiels) ist Fallout für mich auch auf Deutsch immer noch eines der packendsten Rollenspiele.



ereignen sich bald schon die ersten Kämpfe, die im Gegensatz zu den normalen Reisen nicht in Echtzeit, sondern rundenweise ausgetragen werden. Je nach Ausrüstung und Art Ihrer Waffen können Sie die Gegner schon auf große Entfernung angreifen. Dabei müssen Sie darauf achten, für die zahlreichen Pistolen, Gewehre, Flammenwerfer oder Laserblaster auch die richtige Munition mitzuschleppen. Jede Aktion verbraucht ein paar Handlungspunkte, von denen Sie pro Runde maximal zehn zur Verfügung haben. In den Kämpfen stehen Ihnen zuvor angeworbene NPCs zur Seite, die völlig frei agieren. Sie heilen sich sogar selbst, laden ihre Waffen nach und fliehen, wenn sie zu stark verletzt sind.



Durch Tauschhandel bekommen Sie besseres Equipment.



Das letzte Stündlein des schmierigen Gizmo am Schreibtisch schlägt.

Plündern und Handeln

Nach Kämpfen lohnt es sich, getötete Gegner zu durchsuchen und so das eigene Inventar mit nützlichen Gegenständen zu füllen. Beim nächsten Ansprechpartner tauschen Sie diese Dinge gegen Waffen, Rüstungen und Kronkorken (die postnukleare Währung). Ein Großteil der Gespräche läuft über Multiplechoice-Dialoge ab. Erfolgreich absolvierte Aufträge und Kämpfe bringen Ihnen Erfahrungspunkte ein, die Sie im Level aufsteigen lassen. So erhalten Sie zusätzliche Zähler, die Sie frei auf die Fähigkeiten Ihres Recken verteilen können. Manchmal springt auch eine neue Extrafertigkeit dabei heraus. Außerdem wächst nach und nach Ihr Ruf, wodurch Sie Zugang zu Spezialaufträgen erhalten.

Eingedeutscht und appetitlicher

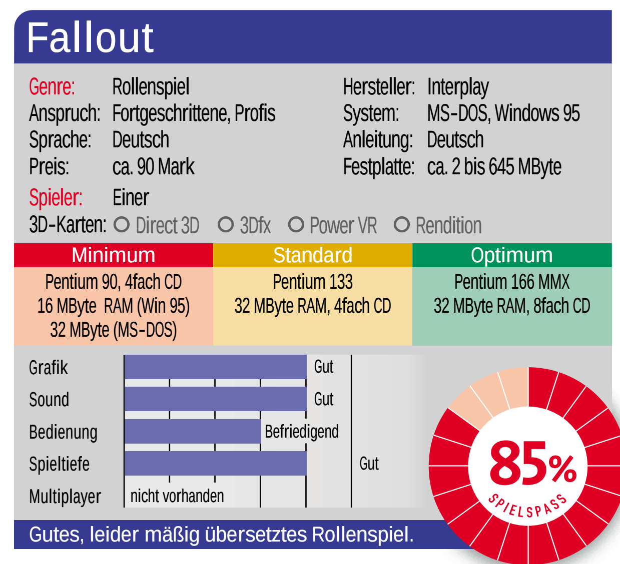
Für die deutsche Version wurden sämtliche Texte (stellenweise wenig elegant) übersetzt. Schlimmer noch ist die Synchronisation der spärlich eingestreuten gesprochenen Passagen. Durften in der Original-Version Profis wie etwa Richard Dean Anderson (MacGyver) den Charakteren Ihre Stimme leihen, hat es bei der deutschen Fassung gerade mal für ein paar Laiensprecher gereicht. Der im Original in vier Stufen einstellbare Gewaltfaktor der Grafikdarstellung wurde um die zwei brutalsten gekürzt. Herumfliegende Körperteile gibt es nicht mehr zu sehen, zumindest die Blutlachen sind aber immer noch rot. MIC



Nach jedem Levelaufstieg können Sie Ihre Spezialfähigkeiten verbessern.



Gespräche wie mit diesem Mutanten laufen als Multiplechoice-Klickerei ab.



Mach's nochmal, Lara

Tomb Raider Dire

Der Croft-Hype scheint kein Ende zu nehmen: Nach dem sehr erfolgreichen Teil 2 bringt Eidos nun geschäftstüchtig Tomb Raider 1 neu auf den Markt.



Unter http://www.tombraider.com können Sie die 4 neuen Levels downloaden

Mit dem Director's Cut zum ersten Tomb Raider startet Eidos paukenschlagartig ihr neues Budgetlabel Premier Collection. Neben dem Hauptprogramm enthält die aufgebohrte Fassung vier zusätzliche Levels, die ursprünglich als Addon erscheinen sollten. Als weiteren Kaufanreiz gibt's ein Lara-Croft-Mousepad mit Wasserfüllung, ein Desktop-Theme und einen schlicht gemachten Windows-Kalender dazu.

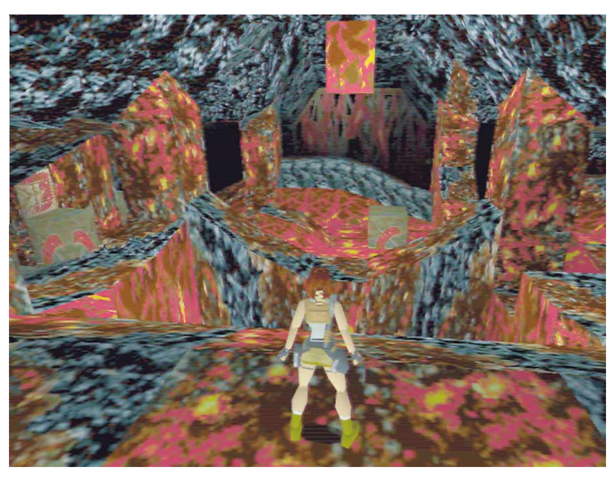


Die gefährlichen und schnellen Flug-Aliens zehren mit Überraschungsangriffen an den Lebenspunkten.

Geburtsstunde eines Weltstars

Tomb Raider läutete eine Revolution im Computerspiele-Universum ein. Nicht weil eine Frau die Heldin eines actionlastigen Spiels war, sondern weil sich Lara Croft als erster Computerspiele-Charakter überhaupt innerhalb eines Jahres zum Medienstar wandelte. Ob dieser Riesen-Hype nur Glück oder ein genial eingefädelter Marketing-Coup war, läßt sich kaum mehr feststellen, wohl aber, daß Tomb Raider auch spielerisch Hit-Potential hatte. Die Abenteuer der gelenkigen Tochter aus gutem Hause gehören vor allem atmosphärisch zum Besten, was das Action-Adventure-Genre bislang hervorgebracht hat. 15 sehr unterschiedlich designte und oft riesige Levels mußte Hobby-Archäologin Lara durchstehen, bevor sie das mächtige »Scion«-Artefakt erobern konnte.





In Atlantis ist punktgenaues Springen gefragt, sonst landet Lara in der Lava.

Die Katze

Vier neue Levels spinnen im Director's Cut die Story des ersten Teils weiter. Zunächst löst Lara das Geheimnis um die aus Teil 1 bekannte Katzenstatue. Die Ruinen von Khamoon sind inzwischen größtenteils überflutet, was zahlreiche Tauchgänge erforderlich macht. Glücklicherweise verfügt Fräulein Croft über ein fast schon übermenschliches Lungenvolumen. In den ersten beiden Levels bekämpft sie vor allem Krokodile und Leoparden. Fast immer findet Lara aber einen Platz, von dem aus sie die gefährlichen Raubtiere ohne Risiko beschießen kann. Schließlich dringt sie in den



Lara's Anblick scheint der Statue zu gefallen.

ctor's Cut



In gigantischen Hallen fährt die Kamera zurück, bis Lara nur noch ein kleiner Punkt ist.



Triumph eines siegreichen Aliens.

Katzentempel selbst ein, der ihr mit fiesen Fallen, verzwickten Labyrinthen und zahlreichen Raubkatzen das Letzte abverlangt.

Aliens in Atlantis

Die Levels 3 und 4 stellen eine Art alternatives Ende zu Tomb Raider 1 dar. In Atlantis steht Lara plötzlich einer großen Zahl von Aliens gegenüber. Diese Fieslinge sind zahlreich, ausdauernd und greifen mit Fernwaffen an. Besonders die großzügig vorhandene Lava, die bei Kontakt den sofortigen Tod der wackeren Heldin bedeutet, ist ein schweres Hindernis. Bisweilen müssen Sie Laras Sprünge geradezu punktgenau austüfteln, so fies sind flüssiges Gestein und die wenigen sicheren Stellen angeordnet. An vielen Stellen verstecken sich die typischen Indiana Jones-Fallen – tonnenschwere Steinkugeln drohen die Heldin zu zerquetschen.



Sobald wir eine der Bodenplatten betreten, fallen tonnenschwere Kugeln von der Decke.

Tempelarchitektur

Die Stärken der Tomb Raider-Engine liegen klar bei der Darstellung von komplexen Gebäuden wie Tempeln – auch riesige Pyramiden oder Grabanlagen überfordern sie nicht. Nicht so überzeugend wirkt dagegen die Darstellung von organischen Formen. Eine Hügellandschaft besteht bei Tomb Raider aus relativ grobschlächtigen Platten, die in den abenteuerlichsten Winkeln angeordnet sind. Insgesamt kann sich Tomb Raider 1 grafisch im Feld der aktuellen Hochglanz-3D-Spiele gerade noch behaupten, was nicht zuletzt an der direkten Unterstützung für zahlreiche 3D-Karten liegt.

Perfekte Steuerung

Die imaginäre Kamera erlaubt für gewöhnlich einen zufriedenstellenden Blick auf die Spielsituation. In manchen Fällen ist sie aber überfordert. Steht Lara etwa mit dem Rücken zur Wand, präsentiert uns das Spiel lieber das holde Antlitz der Heldin als einen gefährlichen Gegner. Glücklicherweise zielt die Draufgängerin automatisch, wenn sie eine Waffe schußbereit hat. Auch sonst gehört die Steuerung zum besten, was das Genre kennt; die schöne Hobby-Archäologin steuert sich sagenhaft präzise. HH

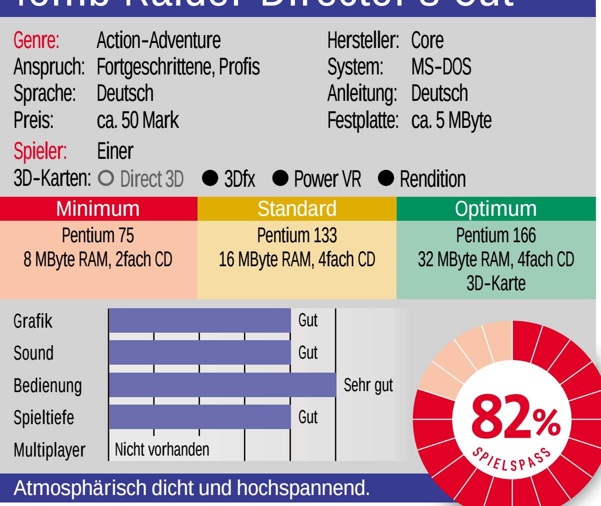
Heiko Häusler



Revival geglückt

Der Lara-Croft-Kult treibt seltsame Blüten: Der Director's Cut des ersten Teils enthält so unentbehrliche Gimmiks wie ein Billig-Blubber-Mauspad. Am Spiel selbst gibt's jedoch nichts zu mäkeln – Tomb Raider 1 ist heute noch eines der besten Action-Adventures. Perfekt designte, riesige Levels und die überaus präzise Steuerung machen Laune.

Die neuen Levels sind den Programmierern gut gelungen: Die riesengroßen Ägypten-Missionen bleiben durch geschickte Unterteilung in verschiedene Abschnitte übersichtlich. Die beiden Atlantis-Szenarios sind sogar echte Hämmer: Angriffslustige Gegner, klaffende Abgründe und Lavagruben sorgen ständig für Laras Ableben. Für Besitzer des Original Tomb Raider lohnt sich der Kauf allerdings kaum, zumal sie die neuen Levels von der Tomb-Raider-Homepage downloaden können.



Tomb Raider Director's Cut

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Core
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

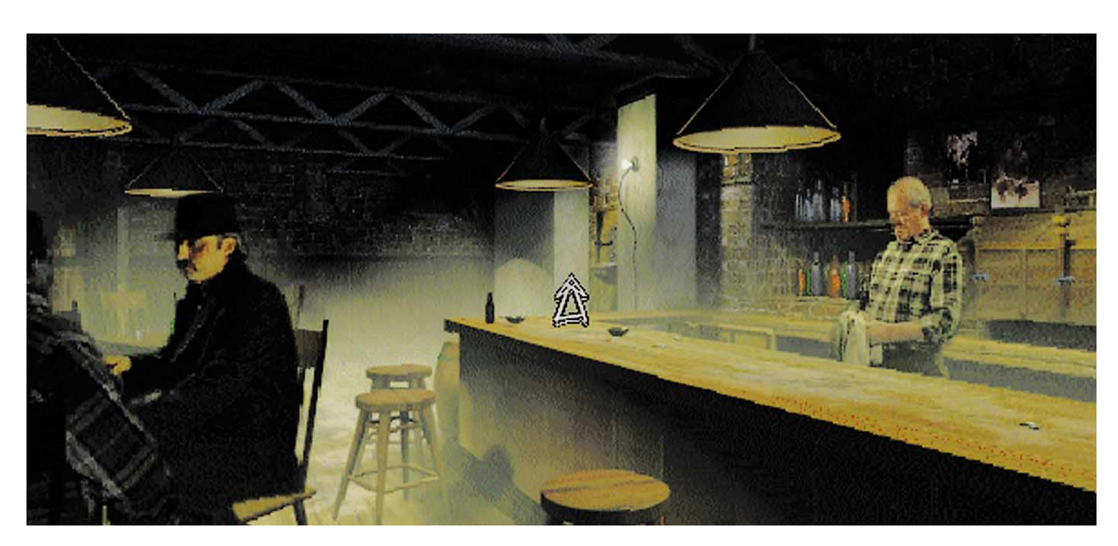
82% Spielspass

Atmosphärisch dicht und hochspannend.

Grafik-Adventure mit 40er-Jahre-Flair

Black Dahlia

Aufregende Jagd nach einem Serienmörder im Amerika der 40er Jahre.



Gäste und Barkeeper dieser düsteren Bar sind in die Grafik einkopiert.

Zu Beginn des Jahres 1941 treibt in Cleveland ein überaus brutaler Serienkiller sein Unwesen. Als junges Agenten-Greenhorn der amerikanischen Regierungs-Organisation COI werden Sie im Grafik-Adventure Black Dahlia auf den Fall angesetzt.

Nach der umfangreichen Video-Einleitung betreten Sie erstmals Ihr neues Büro.

Beschränkt aber schön

Im Gegensatz zu Tex Murphy Overseer werden die Schauplätze nicht in echtem 3D dargestellt. Herumlaufen können Sie nur durch vorberechnete Kamerafahrten. Der Rundumblick ist gerade mal begrenzt frei, nach oben und unten läßt sich nur ein kleines Stück weit schauen. Rein optisch macht die Grafik aber mehr her und erscheint wesentlich detaillierter als die des Kontrahenten, wozu besonders die einkopierten Menschen beitragen. Neben den 3D-Abschnitten stellen Videosequenzen, etwa beim Wechseln des Ortes, bei Gesprächen oder wichtigen Story-Fortschritten, einen wichtigen Teil des Adventures dar. Die Filme sind aufwendig gedreht und fangen die 40er-Jahre-Stimmung hervorragend ein.

Handhabung mit Hindernissen

Die Suche nach dem Serienkiller ist langwierig – nur mühsam kratzen Sie erste Indizien zusammen. Auch eine Verschwörung von Nazikollaborateuren gilt es aufzudecken, und die örtliche Polizei erweist sich als wenig hilfreich. Die Steuerung bietet nichts Neues: Per Mausklick können Sie das Blickfeld schwenken und Gegenstände verschieben oder aufheben. Ziemlich umständlich ist das Inventar geraten, das nur über zwei Mausklicks zu erreichen ist. Wenn Sie beispielsweise ein Schließfach per Schlüssel öffnen wollen, müssen Sie zunächst im Raum zu einer Nahansicht des Faches wechseln. Dann rufen Sie das Inventar auf, heben den Schlüssel hervor und klicken schließlich auf »use«. Die Rätsel sind hingegen zu simpel geraten. HH



Gegenstände benutzen Sie per Nahansicht.

Heiko Häusler



Spannende Story

Black Dahlia ist ein reines Spiel für Erwachsene, von der Unbekümmertheit eines Tex Murphy fehlt hier jede Spur. Die über acht CDs ausgebreitete Story nimmt sich ernst und spart nicht mit Brutalität und Schockeffekten. Sie ist überaus souverän, fast hollywood-like in Szene gesetzt, wozu auch die exzellenten Schauspieler (allen voran natürlich Dennis Hopper) beitragen. Lediglich dem Hauptdarsteller hätten einige Schauspielstunden gut getan. Das Fehlen von echtem 3D ist zu verschmerzen, nicht aber die unglaublich umständliche Handhabung des Inventars.

Black Dahlia

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

64% Spielspass

Ernsthaftes Adventure mit Rätselschwächen.



Belle lernt Magie und Player-Killer kennen.

DER SECHSTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

In den düsteren Dungeons von Wrong warten Trolle, Meisterschützen und der Tod.

Das neue Update-Center auf den Web-Seiten von Ultima Online bringt mehr Übersicht in den beinahe täglichen Reigen der Veränderungen. Unter der Adresse http://update.owo.com finden Sie alle Informationen über die letzten Patches, aktuellen Projekte und anstehenden Vorhaben des Entwicklungsteams. Es scheint, daß die Bugfixes langsam in den Hintergrund treten und zunehmend gezieltem Feintuning Platz machen.



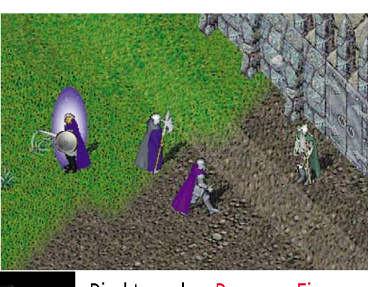
Ohne zusätzliche Lichtquellen sieht man in den Dungeons von Ultima Online buchstäblich die Hand vor Augen nicht.

Unsere Belle Star hat Verbündete gefunden und genug Mut gefaßt, um endlich in ein paar Troll-Hintern zu treten. Dabei mußte sie lernen, daß Player-Killer nicht nur in den Wäldern um Trinsic lauern...

Belle Star's Diary

Verbündete

Meine letzten Erlebnisse hatten mich der Hoffnung beraubt, auf Dauer ein ruhiges Leben als Bogenmacherin in Trinsic zu führen. Vielmehr schien es mir angeraten, nun mein Schwert richtig gebrauchen zu lernen. So traf ich mich bei nächster Gelegenheit mit meiner Angler-Bekanntschaft, dem Noblen Gerrick Templer. Er hatte versprochen, mir eine der berüchtigten Troll-Burgen von innen zu zeigen. Wir verließen Trinsic durch ein Moongate, das er aus einer geheimnisvollen Schriftrolle beschwor. Am Ankunftsort stellte Gerrick mich seinem Kampfgefährten Surion vor, der alsbald aus einer verwitterten Rune ein zweites Moongate erschuf. Beide Edlen waren erstaunt, daß ich von solchem Hexenwerk keine Kenntnis hatte. Ich protestierte allerdings nicht, als Gerrick mich nun in einige Schutzzauber hüllte. Das leuchtend blaue Portal brachte uns direkt vors Tor der finsteren Feste von Wrong, wo uns bereits weitere Helden erwarteten. Gemeinsam betraten wir die Halle und machten unsere Waffen bereit, dann ging es hinunter ins erste Höhlenlabyrinth. Vereinzelte Kohlebecken spendeten nur wenig Licht. Durch finstere Gänge erreichten wir eine dunkle Kammer, in der ich vage ein großes Fallbeil erkennen konnte.



Direkt vor dem Dungeon-Eingang steigen wir aus dem Moongate.

Troll-Schock

Hier war bereits ein Kampf in vollem Gange, und wir stürzten uns ohne Zögern hinein. Nach kurzer Zeit lagen drei oder vier Trolle tot am Boden. Der Aufenthaltsort der riesigen Unholde mußte sich inzwischen herumgesprochen haben, denn immer mehr Kämpfer und Abenteurer strömten in die Höhle, bis sie den kleinen Raum um Hackblock und Guillotine fast ausfüllten.



Das Dungeon von Wrong nach dem Besuch der Player-Killer: Stichwort Ghost-Party!

Das ging so weit, daß ich kaum noch zum Schuß kam, wenn ein Troll auftauchte: Der Riese wurde mit Gejohle und Hallo begrüßt und sofort von allen Seiten in Stücke gehauen. Nachdem wir auf diese Art eine kleine Armee niedergemacht hatten, beschlossen einige aus unserer Gruppe, sich zähere und lohnendere Beute zu suchen.

Wieder oben angekommen, wurden wir getrennt. Die anderen waren schon aus der Burg, ich wollte gerade durchs Tor treten, als eine Gruppe lärmender, roher Gesellen mich zurück in den Raum drängte. Dort fingen sie auch sofort an, auf jeden in Sichtweite einzustechen, zu schlagen und wie toll zu schießen. Eh ich noch begriff, was hier geschah, wurde die Welt um mich wieder einmal völlig farblos... CG

(wird fortgesetzt)

Budget

Charles Glimm



Ein 3D-Spiel der Extraklasse dürfen wir diesen Monat in unserer Budget-Ecke begrüßen: Die Fantasy-Action **Hexen 2** gibt es ab sofort zum Sparpreis. In unseren Compilation-Charts breiten sich derweil die »Komplettpakete« bekannter Spiele mehr und mehr aus. Diesmal testen wir die Maxiversion des Superhits **Civilization 2**.

Bestimmt ist Ihnen auch schon aufgefallen, daß viele Supermärkte und Kaufhäuser eigene Spielesammlungen anbieten. Ob diese Compilations etwas taugen, haben wir mit dem gewohnt kritischen GameStar-Auge überprüft. Ab sofort finden Sie außerdem am Ende des Budget-Teils eine Marktübersicht aller aktuellen Budgetspiele.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Edition	Microprose	NEU	90%
3	Megapak 7	Koch Media	-	87%
4	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	04/98	87%
5	Civilization 2/C&C	Virgin	1/98	86%
6	C&C 2: Das Kombinat	Virgin	04/98	86%
7	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
8	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
9	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
10	Zehn Adventures	Funsoft	-	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Hexen 2	3D-Action	NEU	85%
2	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
3	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
4	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
5	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
6	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
7	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
8	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
9	Colonization	Strategie	-	82%
10	Wing Commander 3	Weltraumspiel	10/97	80%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Report: Supermarkt-Compilations

Budget vom Discounter

Immer mehr Fremdanbieter drängen in den Budget-Markt. Haben auch Supermärkte und Computerdiscounter gelungene Pakete im Regal?



FIFA 97: Den letztjährigen Fußballkracher finden Sie auf Vobis' Funpack 4.

Budgetspiele boomen gewaltig. Diese einfache Feststellung scheinen inzwischen auch Supermarkt-, Kaufhaus- und Computerdiscount-Ketten getroffen und umgesetzt zu haben. Denn zwischen Essiggurken und Sockenwühltisch lachen den PC-Spiele-Fans auch immer mehr Spielepackungen entgegen. Doch überzeugen die meist sehr günstigen Pakete auch inhaltlich – oder sollen olle Kamellen in auffällig bunter Verpackung an arglose Käufer gebracht werden? Wir haben in München einige Kaufhausketten besucht.

Karstadt und Herti

Karstadt und Herti nennen das hauseigene Budget-Label Karstadt Gamebox. Je zwei Spiele befinden sich in den zirka 20 Mark teuren Pappschachteln. Eines der Packs enthält die beiden Simulationen **Apache Longbow** (Digital Integration) und **Fighter Wing**. Während **Apache Longbow** eine gute, wenn auch veraltete Hubschraubersimulationen ist, gehört **Fighter Wing** zu den miesesten Krücken des Simulationsgenres. Bei der zweiten Compilation sieht es ähnlich aus: Das ordentliche, aber mittlerweile etwas altbackene Taktik-Highlight **Panzer General** kommt im Verbund mit der üblen Echtzeit-Gurke **Colony Wars**.



Panzer General: Den Klassiker gibt es in einer Karstadt Gamebox.

Vobis

Je 77 Mark pro Compilation kostet die Vobis-Serie. Das **Fun Pack Volume 3** enthält den Weltraumknüller **Wing Commander 4**, der immer noch zu den besten Vertretern des Actiongenres gehört. Außerdem ist mit **KKND** ein mittelprächtiges Echtzeit-Strategiespiel im Paket. Als drittes Programm beglückt der gelungene Fußballmanager **Hattrick** Fans des runden Leders.

Das aktuelle **Fun Pack 4** enthält ebenfalls drei Spiele: **FIFA 97** gehört immer noch zu den besten Fußballspielen, und Jane's detaillierte Hubschraubersimulation **Longbow** wurde erst vor kurzem vom Nachfolger abgelöst. Das eher durchschnittliche Rennspiel **Have a Nice Day** lädt zum gepflegten Rasen zwischendurch ein. Ins Discounter-Umfeld passen die Compilations leider nicht: Drei Spiele für knapp 80 Mark ist alles andere als günstig.



Superspy: Retten Sie als Geheimagent die Welt mit Minimals 4 Mega-Games.

Minimal und HL

4 Mega-Games heißt die von Navigo hergestellte Sammlung, die bei Minimal oder HL auf den Ramschtischen kurz vor Kasse bereitliegt. Die Spiele sind durchweg von schrottiger Qualität. **Superspy** ist ein leidlich witziger »interaktiver Spionagethriller«. Außerdem enthält die Packung das Musik-Adventure **Total Distortion**, das Techno-Abenteuer **Rave Shuttle** und das Render-Machwerk **Jewels of the Oracle**.

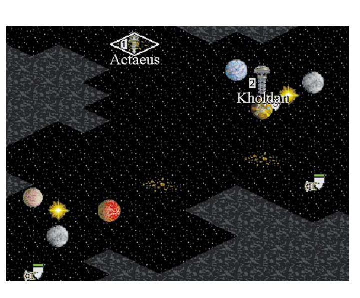
Fazit

In Sachen Ausstattung sind die Supermarkt-Sammlungen den meisten Bundles unterlegen. Nur kurze Installationstexte liegen den Boxen bei, Anleitungen gibt's höchstens auf den CDs. Wer zufällig ein lange gesuchtes Spiel erspäht, kann im Supermarkt zugreifen. Ansonsten empfehlen wir klar die »normalen« Compilations. HH

Die ganze Welt in Ihrer Hand

Civilization 2 Classic Collection

Ein geniales Spielprinzip und zahlreiche Szenarien garantieren Dauerspielspaß beim Civi-2-Komplettset.





Master of Orion und X-COM bilden die Vorlage zu zwei der Szenarien.

Die Flut von Komplettpaketen bekannter Spielehits reißt nicht ab. Auch den Strategieklassiker schlechthin, Civilization 2 von Microprose, gibt es jetzt samt den beiden Addons beim Softwarehändler Ihres Vertrauens.

Bestes Strategiespiel

Civilization 2 macht Sie zum Alleinherrscher über ein kleines Volk im Jahre 4.000 vor Christus. Zunächst gründen Sie eine Hauptstadt und erkunden das Umland. Durch weitere Städte, Einheiten und Stadtverbesserungen vergrößert sich Ihr Reich kontinuierlich. Auch den technischen Fortschritt haben Sie in der allmächtigen Hand: Im Forschungsmenü kann die nächste Erfindung der Wissenschaftler gewählt werden. Bis zu sieben computergesteuerte Konkurrenten machen Ihnen die Weltherrschaft streitig. Friedliche Koexistenz ist mit ihnen ebenso möglich wie kriegerische Auseinandersetzung. So ist die Vernichtung aller Gegner eine der Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen, alternativ schicken Sie ein Kolonie-Raumschiff ins Alpha-Centauri-Sonnensystem.



Führen Sie das römische Reich in den Kampf gegen den Rest der Welt.

Reale Konflikte und Fantasie

Conflicts in Civilization, das erste Civi-Addon, bietet neben »realen« Konflikten wie dem amerikanischen Bürgerkrieg auch erfundene Krisen, etwa eine Alienattacke auf Mutter Erde. Insgesamt zwölf Szenarien mit vielen neuen Einheiten sorgen für Abwechslung. Erst Anfang dieses Jahres ist die zweite Zusatz-CD Fantastic Worlds mit 19 weiteren Szenarien erschienen. Eine Jules-Verne-Welt fehlt in der Sammlung ebensowenig wie eine Dino-Episode, in der Sie die prähistorischen Dickhäuter mit den unaussprechlichen Namen anführen dürfen. Auch Fantasy-Szenarien mit Drachen und Elfen sorgen für Abwechslung. Microprose-eigene Ideen wurden in Master of Orion-, Master of Magic- und X-COM-Szenarien recycelt, machen aber nur als Gag am Rande Sinn. Mit mehreren eingebauten Editoren erstellen Sie, einigen Arbeitsaufwand vorausgesetzt, komplette eigene Szenarien oder bauen vorhandene um. Sie können Einheiten oder Städte verändern und neue kreieren, den Forschungsbaum bearbeiten oder neue Karten basteln. MG

Heiko Häusler



Einfach das Beste

Civilization 2 ist eines der wenigen Spiele, die auf meiner Festplatte einen sicheren Stammplatz haben und noch nie in Gefahr geraten, gelöscht zu werden. Die perfekte Mischung aus ständiger Expansion, Forschung und Städteverwaltung fesselt noch nach Jahren. Wird es dann doch mal langweilig, sorgen die Szenarien für Abwechslung. Alternative Einheiten und Forschungszweige, neue Gebäude und Wunder machen das Spiel immer wieder interessant. Einige der Plots, wie beispielsweise die Master-of-was-auch-immer-Welten, kommen allerdings arg uninspiriert daher. Trotzdem gilt: Suchtgarantie!

Civilization 2 Classic Collection

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 3.1	Festplatte:	ab 60 MByte

Hardware: 486 DX/66, 8 MB RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Civilization 2	Strategie	Sehr gut
Conflicts in Civilization	Addon	Gut
Fantastic Worlds	Addon	Gut

Zusammenfassung: Civilization 2 ist unbestritten eines der besten und motivierendsten Spiele aller Zeiten. Die beiden Addons sind kein Muß, bieten aber neue Welten und frischen Spielspaß. Insgesamt ist die Compilation äußerst empfehlenswert.



Durchweg genialer Strategie-Klassiker.

Akte Europa

Echtzeit-Schlachten der originellen Art.



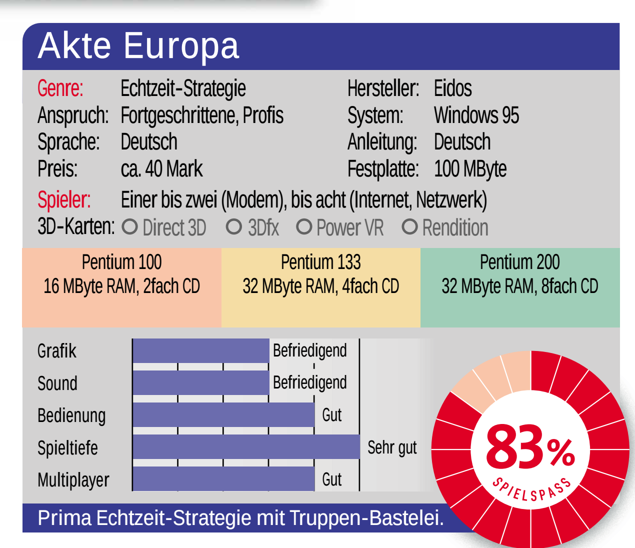
Truppen Marke Eigenbau prallen an einem Fluß aufeinander.

Bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen schicken Sie lediglich vorgefertigte Truppen ins Feld. Nicht so bei **Akte Europa**, denn hier werden Sie zum Mechaniker: In Fabriken schrauben Sie aus Komponenten waffenstarrende Panzer, Flieger oder Schiffe zusammen. Der Playmobil-Look der Kämpfer ist zwar nicht jedermanns Sache, dafür erhöhen Untermissionen in den Kampagnen-Szenarios die Spannung und Ihr Finanzpolster. Der Basisbau entfällt, denn Fabriken, Minen und Depots lassen sich lediglich erobern. Magnetbahnen und Transporter gondeln Ersatzteile zwischen Ihren Anlagen hin und her, und Hubschrauber versorgen Ihre Streiter mit Munition und Sprit. MD

Martin Deppe

Liebe auf den zweiten Blick

Akte Europa gefällt nicht sofort, denn die unbeholfen hoppelnden Vehikel wirken eher lustig als furchteinflößend. Doch das Baukasten-Prinzip geht auf: Gerne entwerfe ich immer bessere Truppen. Die übernehme ich in die nächste Mission – dadurch ist die Kampagne eine runde Sache. Und die amateurhaften Zwischenvideos sind derart übel, daß sie schon wieder erheitern ...



Akte Europa

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

83% Spielspass

Prima Echtzeit-Strategie mit Truppen-Bastelei.

Hexen 2

Mit Zauber gegen fiese Monster.



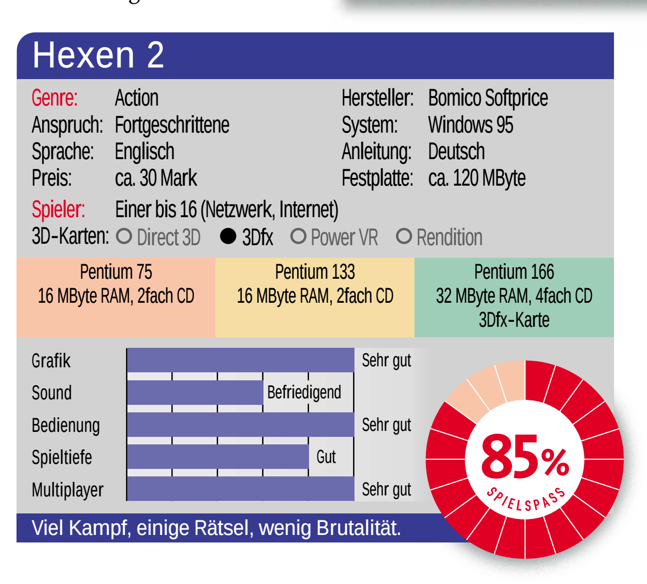
Die Reiter der Apokalypse sind die Endgegner der vier Welten.

Das Budget-Rad dreht sich immer schneller: schon ein halbes Jahr nach der Erstveröffentlichung erscheint nun **Hexen 2** als Low-Price-Titel. Activisions 3D- Shooter mit leichtem Rollenspiel-Touch läßt Ihnen die Auswahl zwischen vier Helden à la Paladin, um den schweren Kampf gegen den diabolischen Magier Eidolon aufzunehmen. Auch beim Waffenarsenal ist Fantasy angesagt – statt Schrottflinte und Raketenwerfer kommen Schwert und Zauberspruch zum Dauereinsatz. Kampfspinnen und Geisterkrieger tummeln sich geschmeidig animiert in vier umfangreichen Welten. Bis zu 16 menschlichen Gegnern können Sie per Netzwerk oder Internet gegenübertreten. HH

Heiko Häusler

Stimmungsvoller 3D-Genremix

Daß Action auch ohne übertriebene Brutalität funktioniert, beweist Hexen 2 eindrucksvoll. Neben dem 3D-Heldenalltag, dem Kampf gegen die zahlreichen Monster, sorgen Rätseleinlagen für Abwechslung. Im Vergleich zur Konkurrenz trumpft Hexen 2 auch durch detailliertere Wand- und Gegner-Texturen und spannendes Leveldesign, etwa miteinander verbundene Welten, auf.



Hexen 2

Genre:	Action	Hersteller:	Bomico Softprice
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

85% Spielspass

Viel Kampf, einige Rätsel, wenig Brutalität.

BM Champions-Pack

Alle Bundesliga Manager auf einen Streich.



Der Bundesliga Manager 97 ist erst ab Version 1.35 vernünftig spielbar.

Von den Anfängen 1989 bis hin zum skandalträchtigen BM97 sind im Champions Pack fast zehn Jahre Software-2000-Geschichte auf eine CD gebannt. Während der erste Teil einfach nur noch hoffnungslos veraltet wirkt, hat der Bundesliga Manager Professional echten Klassiker-Status. Das Optionsmonster Hattrick wiederum leidet seit 1994 an seinen Bedienmängeln.

Abgerundet wird das Pack vom Bundesliga Manager 97. Ursprünglich übelst bugverseucht, ist er in der Version 1.35 mittlerweile einigermaßen ausgereift. Leider wurden die Programme unverändert auf die CD geklatscht: Der Ur-BM läuft auf Pentiums viel zu schnell, der Professional braucht massig DOS-Speicher und ist deswegen kaum Win-95-tauglich. MG

Michael Galuschka

Gutes Mittelfeld

Schon interessant, wie sich die Bundesliga-Manager-Reihe über die Jahre so entwickelt hat. Mein persönlicher Favorit ist – durch die verklärte Nostalgiebrille gesehen – immer noch der BM Professional. Ansonsten erhalten Sie mit dem BM 97 einen nach zig Patches leidlich guten Fußball-Manager, der allerdings nicht gegen Ascarons famoses Anstoss 2 anstinken kann.

BM Champions-Pack

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	Software 2000
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS	Festplatte:	300 KByte bis 300 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Bundesliga Manager 97	Manager	Gut
Bundesliga Manager Professional	Manager	Befriedigend
Bundesliga Manager Hattrick	Manager	Befriedigend
Bundesliga Manager	Manager	Mangelhaft

Fazit: Das Champions-Pack ist eigentlich nicht viel mehr als ein Bundesliga Manager 97 mit interessanter historischer Beilage. Denn der Bundesliga Manager Professional ist wohl das einzige andere Programm im Paket, das noch jemand anrühren wird.

75%

Eine Menge Stoff für Bundesliga-Fans.

Viel Spaß für wenig Geld

Aktuelle Budget-Spiele

Ab dieser Ausgabe präsentieren wir zusätzlich zu den Budget-Charts die aktuelle Budget-Marktübersicht.

Da lacht der Geldbeutel: Immer mehr Spiele werden immer schneller als Budget-Release veröffentlicht. Die besten davon picken wir uns auch weiterhin jeden Monat heraus und testen sie nach heutigen Maßstäben. Damit Sie auch über die restlichen Neuerscheinungen informiert bleiben, finden Sie hier eine Liste der seit kurzem im Handel erhältlichen Budget-Spiele. Sie wird monatlich aktualisiert, neue Veröffentlichungen ersetzen ältere. HH



Interstate 76: Die coolen Muscle-Cars gibt's jetzt zum Niedrigpreis.

Spiel / Compilation	Genre	Label / Hersteller	Preis circa	Erscheinungsdatum	Info-Nummer
Akte Europa	Echtzeit-Strategie	Eidos Premier Collection	40 Mark	April '98	(0180) 522 31 24
ATF	Flugsimulation	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
BM Champions Pack	Manager-Compilation	Software 2000	70 Mark	April '98	(05241) 98 60 10
C&C 2: Das Kombinat	Echtzeit-Strategie	Westwood	100 Mark	April '98	(040) 39 10 13 00
Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Bomico Softprice	40 Mark	April '98	(06103) 33 44 44
Darklight Conflict	Weltraumspiel	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
Dungeon Keeper Gold	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	90 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
FIFA Soccer Manager	Fußball-Manager	EA Classics	40 Mark	März '98	(02048) 94 05 55
Hexen 2	Actionspiel	Bomico Softprice	30 Mark	April '98	(06103) 33 44 44
Interstate 76	Simulation	Bomico Softprice	30 Mark	April '98	(06103) 33 44 44
KKND	Echtzeit-Strategie	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
Links LS 97	Sportspiel	Eidos Premier Collection	40 Mark	April '98	(0180) 522 31 24
AH-64D Longbow	Simulation	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
Master Lu / Orion Burger	Adventure	Eidos Premier Collection	40 Mark	April '98	(0180) 522 31 24
Master of Orion 2	Strategie	Microprose Powerplus	30 Mark	Januar '98	(01805) 25 25 65
Project Paradise	Actionspiel	Ikarion	30 Mark	März '98	(0241) 470 15 20
Syndicate Wars	Echtzeit-Strategie	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
The Darkening	Weltraumspiel	EA Classics	40 Mark	Januar '98	(02408) 94 05 55
The Dig	Adventure	Funsoft Classics	30 Mark	Februar '98	(02131) 96 51 11
Ultima Collection	Compilation	Origin	90 Mark	April '98	(02408) 94 05 55
Ultimate RPF Archives	Compilation	Interplay	100 Mark	April '98	(0211) 523 32 22
US Navy Fighters	Simulation	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55
Vollgas	Adventure	Funsoft Classics	30 Mark	Februar '98	(02131) 96 51 11
Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	Bomico Softprice	30 Mark	Oktober '97	(06103) 33 44 44
Wing Commander 4	Weltraumspiel	EA Classics	40 Mark	März '98	(02408) 94 05 55

Wer nicht schreibt, bleibt stumm

Leserbriefe

Die überwiegende Mehrzahl Ihrer Zuschriften hat sich für MPEG-Videos ausgesprochen. Hier nochmal unsere Bitte an Besitzer »schwächerer« Rechner: Schreiben Sie uns, wenn bei Ihnen die Videos in MPEG nicht vernünftig laufen. Aus Platzgründen werden wir sonst die AVI-Videos weglassen.

GameStar TV in AVI

Ich habe einen etwas schwachen Rechner (aktuelle Spiele laufen natürlich schon), und hätte nichts dagegen, wenn die Videos im MPEG-Format sind. Aber man könnte doch zusätzlich die AVI-Version bringen. Dann hätten andere Leser auch was davon. *Christian Mettke*

GameStar Bevor wir einem guten Teil unserer Leser die Videos vorenthalten, packen wir wieder das AVI-Format dazu. Doch das würde jede Ausgabe bedeuten, auf mehrere Patches, Treiber oder Tools verzichten zu müssen (nicht auf Demos – die haben Vorrang vor den Videos). Da bislang nur ganz wenige Zuschriften weiterhin AVI-Videos verlangt haben, sind in diesem GameStar erstmals alle Videos nur im MPEG-Format.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

Email: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben nachbestellen.

MPEG ruckelt

Als GameStar TV zusätzlich auf MPEG geliefert wurde, war mir das eigentlich egal. Aber als dann in der letzten Ausgabe auch noch die AVI-Version weggelassen wurde, war ich empört. Da ich eine langsame Maschine besitze, ruckelt die MPEG-Version unerfreulich.

Marcel Bütikofer

Ich gehöre leider noch zu denen, die einen etwas schwächeren Rechner (Pentium 60) besitzen. Ich kriege euer MPEG-Video nicht ruckelfrei zum Laufen. Deshalb bitte ich euch, die AVI-Videos auf der CD zu behalten. Noch eine Frage: Sind die Minimum-Hardwareangaben von den Herstellern oder testet ihr das selber? *Janne Hyötylä*

GameStar Auf einem Pentium 60 müßten die MPEG-Videos eigentlich laufen. Vielleicht helfen folgende Tricks: Bildschirmauflösung auf 640x480 setzen, dann wirken die Videos auch ohne Vollbild größer. Oder die Darstellung von Truecolor (24 Bit) auf Highcolor (16 Bit) ändern. Wenn das nichts bringt, testweise auf 256 Farben gehen – auch das könnte helfen. Falls es an Deinem CD-Laufwerk liegen sollte, hilft das Kopieren der Videos auf die Festplatte.
Zu den Minimum-Angaben: Die stammen von uns. Die offiziellen Minimalanforderungen der Hersteller sind übrigens in Einzelfällen nicht etwa zu niedrig, sondern zu hoch angesetzt. Beispiel Wing Commander 5: Obwohl im Handbuch von einem Pentium 166 (ohne 3D-Karte) zu lesen ist, läuft das Spiel schon auf 133ern ganz ordentlich.

Knappe Lösungen?

Einspruch: Die Komplettlösungen im GameStar sind völlig in Ordnung! Sie helfen bei Problemen, ohne zuviel zu verraten. Man kann doch nicht allen Ernstes verlangen, daß ihr Lösungen bis ins letzte i-Tüpfelchen anbietet. Das würde erstens den Rahmen des GameStar sprengen, und zweitens den informativen Charakter verfehlen. Mit ein wenig Phantasie und Gehirnakrobatik bleiben Computerspiele genau das, was sie sein sollen: spannend und herausfordernd. *Dieter Moser*

Wo sind bloß die echten Spieler geblieben? Rätsel knacken, sich der Herausforderung stellen und nur an den hartnäckigsten Stellen in die Lösung schauen. Auch in unserer Hotline (und die existiert schon eine Computer-Ewigkeit) kommen in letzter Zeit immer mehr Fragen zu winzigen Kleinigkeiten in Spielen. Auch wir benutzen gerne mal Cheats oder Komplettlösungen. Aber das Erfolgserlebnis, wenn ein Spiel ohne Cheat oder Tip geschafft wurde, ist doch unbezahlbar. Oder?

Mitarbeiter der Sega-Hotline

Ich nutze Komplettlösungen nur als Hilfestellung, wenn es gar nicht mehr weitergeht. Im übrigen halte ich es nicht für sinnvoll, jeden Schritt bis ins Detail zu erklären, da so der Spielspaß flöten geht. Ich persönlich halte die von euch erwähnte Vielfalt an Lösungen für wesentlich vorteilhafter als eine zehn Seiten lange Lösung. *Jens Dahmen*

GameStar Neben weiteren Zuschriften mit diesem Tenor erreichten uns wieder solche, die dem Leserbrief von Timo Handel (»Lösungen zu ungenau«) beipflichteten. Das einhellige Argument: Wenn man an einer Stelle wirklich fest-

hängt, will man eine möglichst präzise Hilfestellung bekommen. Wir versuchen, bei besonders wichtigen Lösungen beide Lager zufriedenzustellen – siehe zum Beispiel die Komplettlösung von Mysteries of the Sith im letzten Heft.

Was kosten die Videos?

Zunächst mal möchte ich ein dickes Lob loswerden. Ich habe mich schon des öfteren dabei ertappt, wie ich Spieletests komplett gelesen haben, die mich von der Thematik her eigentlich gar nicht interessieren. Das muß wohl am Schreibstil liegen! Das monatliche Filmchen ist zugegebenermaßen immer sehr lustig, und ich bin überzeugt, daß es euch viel Spaß macht, diese Teile zu drehen. Allerdings frage ich mich, ob die Produktionskosten für die Videos nicht in ähnlicher Höhe liegen wie die Kosten für die Lizenzierung einer Vollversion...

Thorsten Ludwig

GameStar Dieses Argument wäre berechtigt, wenn unsere Videos von professionellen Schauspielern und einem mittelgroßen Filmteam gefertigt würden. Aber GameStar TV funktioniert so: Eine Handvoll Laiendarsteller (die das Kleingedruckte in ihrem Redakteurs-Arbeitsvertrag nicht gelesen haben) hampelt vor einer Digitalkamera herum, und unser Einmann-Filmstudio Toni Schwaiger macht daraus dann die monatliche GameStar-Folge. Solange das uns (und euch!) Spaß macht, ist alles okay – und kostet vor allem keine Unsummen.

Indizierungen

Ich habe in meinem ganzen Leben noch nie einen 16jährigen mit 'ner Kettensäge 'rumlaufen sehen, der einen auf Doom gemacht hat. Sind wir wirklich so sensibel, daß man uns vor uns selbst beschützen muß? Ich bin 16 Jahre alt und spiele 3D-Shooter relativ gerne. Aber ich bin kein hirnloser Zombie geworden, der nur noch daran denkt, Leute aufzuschlitzen. Ich sehe ein, daß es sensible Leute gibt, die anfangen zu zittern, wenn sie Pixelblut sehen. Aber wer zwingt diese armen Menschen, sich solche Spiele anzutun? Besser als Indizierungen wären ernsthafte Altersfreigaben, die jeder Verkäufer einhalten müßte.

Patrick Sanguinius

Ich finde die Indizierung von Quake 2 absolut sinnlos. Jeder (vor allem Kids), der dieses Spiel haben will, bekommt es auch. Notfalls als Kopie. Ein Blick in die Zeitung genügt – Anzeigen wie »Quake 2, Shadow Warrior, Duke Nukem 3D, 20 bis 40 Mark« sind keine Seltenheit. Außerdem ein Beispiel zu einem indizierten Film: From Dusk Till Dawn wurde indiziert. Doch kürzlich lief der Film auf dem Pay-TV-Sender Premiere. Diese Version war sogar um etwa eine Minute länger als die Videofassung. Die Brutalität in diesem Film steht der von Quake 2 in nichts nach.

Peter Fortunato

Quake 2 finde ich keinesfalls zu brutal. Es gab durchaus schon »schlimmere« Spiele. Nehmen wir doch mal das (inzwischen) Uralt-Spiel Rise of the Triad. Hier konnte man sich u.a. daran ergötzen, um Gnade flehende Feinde zu erschießen. Ich finde, daß die Spiele sogar eher zivilisierter geworden sind. Warum setzt die Spiele-Industrie nicht einfach auf einen »Parental Lock« wie bei Duke Nukem 3D?

Matthias Göbel

GameStar Das Entschärfen von brutalen Spielen oder die Austattung mit einer Art »Kindersicherung« scheitert oft am Unwillen der (zumeist amerikanischen) Programmierer. Activision Deutschland hätte vor Weihnachten gerne eine »zumutbare« Version von Quake 2 auf den hiesigen Markt gebracht, doch id Software hatte dazu keine Lust.

Action-Charts

Ich finde euer Magazin recht übersichtlich und begrüße die Charts, die in jedem Genre auftauchen. Sind Spiele mit gleicher Prozentzahl gleich gut? Ich sehe nie, daß sich zwei denselben Chart-Platz teilen. In den Action-Charts hat ein »Indiziertes Spiel« die ersten fünf Ausgaben eine Wertung von 88% gehabt; seit GameStar 3/98 ist es einen Prozentpunkt schlechter geworden. Wenn Eure Wertungen fest sind, welche Punktzahl ist dann die richtige?

Siegfried Keim

GameStar Bei gleicher Prozentzahl entscheiden wir, welches von zwei Spielen den besseren Platz bekommt. Beispiel Battlezone: Obwohl das 3D-Strategiespiel sehr innovativ ist und mit 89% belohnt wurde, haben wir es hinter Age of Empires (ebenfalls 89%) gesetzt, weil uns letzteres ein bißchen besser gefällt. Das angesprochene »Indizierte Spiel« wurde in Ausgabe 3/98 durch ein anderes ersetzt, das wir um einen Prozentpunkt schlechter einstufen.

CD-Inhalt 5/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

13 Demos, 4 Spiele-Specials sowie Videos zu Anno 1602, Unreal und Ultima 9...

...ergeben den erstklassigen Mix der neuen GameStar-CD. Mit der Exklusiv-Demo zu Incoming können GameStar-Leser schon jetzt den neuen Action-Knaller probespielen. Auch die Test-Version der Rollenspiel-Hoffnung Hexplore gibt's diesen Monat nur bei uns. Elf weitere Top-Demos, vier Spiele-Specials und Megabytes an nützlichen Tools runden unsere CD ab.

»Mehr MPEGs!« war Ihre Reaktion auf unsere Frage, in welchem Format wir Ihnen zukünftig unsere Videos präsentieren sollten. Deshalb sind dieses Mal alle Filme ausschließlich als hochwertige MPEGs zu sehen. Soll das auch in Zukunft so bleiben? Schreiben Sie uns bitte Ihre Meinung dazu.

Demos

Titel	Pfad
Forsaken	\Demos\Forsaken\Setup.exe
G-Police	\Demos\G-police\Setup.exe
Heavy Gear	\Demos\Heavy\Hgdemo.exe
Hexplore	\Demos\Hexplore\Hexplore.exe
Incoming	\Demos\Incoming\Install.bat
Incubation Mission-CD	\Demos\Incubate\Incmissi.exe
Last Bronx	\Demos\Lastb\Lastb.exe
Longbow2	\Demos\Longbow2\Longbow2.exe
Mysteries of the Sith	\Demos\Sith\Sithdemo.exe
Oddworld: Abe's Oddysee	\Demos\Abe\Setup.exe
Plane Crazy	\Demos\Plane\Setup.exe
Power Boat Racing	\Demos\Power\Setup.exe
Redline Racer	\Demos\Redline\Redline.exe

Programme

Titel	Pfad
1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
ACDSee	\Diverses\Acdsee\Win95\Acdsee3222.exe bzw. \Win31\Acdsee1621.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Adreßverwaltung 98	\Diverses\Adress\Install.bat
Cool Edit	\Diverses\Cooledit\Cooledit.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
Desktop Plant	\Diverses\Plant\Dpsetup.exe
Domino	\Diverses\Domino\Setup.exe
Double Pac	\Diverses\Pac\Install.bat
Frame Wizard	\Diverses\Frame\Setup.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hex Workshop 32	\Diverses\Hexworks\Hw32v25.exe
Hyper Snap	\Diverses\Hyper\Setup.exe
Indeo Video	\Diverses\Vid4win\Install.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Windows\Setup.exe bzw. \Dos\Install.exe
Master Mind	\Diverses\Master\Install.bat
Memory	\Diverses\Memory\Setup.exe
Memory (2)	\Diverses\Wmemo\Setup.exe
Monte Carlo	\Diverses\Monte\Setup.exe
Paint Shop Pro	\Diverses\Paint\Win95\Psp412\Psp414.exe bzw. \Win31\Psp311\Psp311.exe
Rampage Racing	\Diverses\Rampage\Setup.exe
Sci Tech Display Doctor	\Diverses\Sdd60a\Sdd60a.exe
Shuffle	\Diverses\Shuffle\Shuffle.exe
Sound Memory	\Diverses\Sound\Setup.exe
StarRace (das Spiel)	\Diverses\Starrace\Spiel\Setup.exe
StarRace (der Film)	\Diverses\Starrace\Film\Setup.exe
X Theme Manager	\Diverses\Desktop\Setup.exe
WinZip	\Diverses\Winzip63\Win95\Setup.exe bzw \Win31\Setup.exe

Videos

Titel	Pfad
GameStar TV Folge 8	\Videos\Gstv.mpg
Special: Anno 1602	\Videos\1602.mpg
Special: Ultima 9	\Videos\Ultima9.mpg
Special: Unreal	\Videos\Unreal.mpg

Patches

Titel	Pfad
Anstoss 2 Verlängerung 1.01	\Patch\Anstoss\Updve101.exe
Armor Command 1.01	\Patch\Armor\Ac101.exe
Bleifuss 2 3Dfx	\Patch\Blei2\Blei2.exe
Cart Precision Racing 1.01	\Patch\Cart\Cart101.exe
Dark Reign 1.1	\Patch\Dark\Darkr1_1.exe
Diablo Cheat Patch	\Patch\Diablo\Diablo.exe
Frogger Patch 3	\Patch\Frogger\Froggerp.exe
I-War 1.11	\Patch\I-war\Iwar.exe
Lands of Lore 2 1.30	\Patch\Lands2\Ll2-130g.exe
Myth 1.2	\Patch\Myth_12.exe
Need for Speed 2	\Patch\Need\Patch.bat
FSP Ski Racing 1.11	\Patch\Ski\Skiup.exe
Touring Car Championship	\Patch\Toca\Patchefg.exe
Ultimate RPG Archives	\Patch\Ultimate\Thief.exe
Uprising 1.05	\Patch\Uprising\Patch.exe

Specials:

Titel	Pfad
Desktop Theme	\Diverses\Deluxe\Dark\Theme\Dark Reign.theme
Dark Reign: Special Pack	\Diverses\Deluxe\Dark\Pack\Combo3.exe
Demonworld: Patch und neue Missionen	\Patch\Demon\Dewo131.exe
Dungeon Keeper: Desktop Theme	\Diverses\Deluxe\Dungeon\Theme\Keeper.exe
Dungeon Keeper: Editor	\Diverses\Deluxe\Dungeon\Editor\Editor.exe
Jedi Knight: Desktop Theme	\Diverses\Deluxe\Jedi\Theme\Jedi Knight (HiColor).theme
Jedi Knight: Editor	\Diverses\Deluxe\Jedi\Editor\Jed.exe
Jedi Knight: Levels	\Diverses\Deluxe\Jedi\Levels*.*

Treiber

Titel	Pfad
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme	\Treiber\Exxtreme\Gbexw95.exe
Diamond Fire GL 1000 Pro	\Treiber\Fire\W951kp_4.exe
Diamond Viper V330 (Microsoft zertifiziert)	\Treiber\Viper\W95v322.exe
Diamond Viper V330 (optimiert)	\Treiber\Viper\W95v323.exe
Hercules Dynamite 3D/GL 3.20	\Treiber\Dynamite\D3dgl320.exe
Miro Magic Premium	\Treiber\Premium\95pre12g.exe

Exklusiv-Demos

▶Incoming

Action	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 62 MByte	3D-Karte

Exklusiv für Sie haben wir diesen Monat die Demo des Action-Hits Incoming ergattert. Lassen Sie sich in der GameStar-Demo von der Bombastgrafik und dem temporeichen Spieldesign mitreißen. Wenn Sie allein in einem Flakturm Ihre Basis vor einer außerirdischen Übermacht beschützen, ist Ballerspaß pur angesagt. Da zerbersten riesige UFOs in gleißenden Explosionen, fragile Raumjäger stürzen nach Treffern brennend zu Boden, die Kondensstreifen der Abwehrraketen durchschneiden die Luft. Kaum ist die erste Angriffswelle überstanden, rückt auch schon die nächste Armada an. Doch diesmal sind Sie besser vorbereitet: In einem Kampf-Heli stürzen Sie sich auf die Alien-Tanks und Jagdflugzeuge.

Ihr Auftrag: Das Shuttle retten

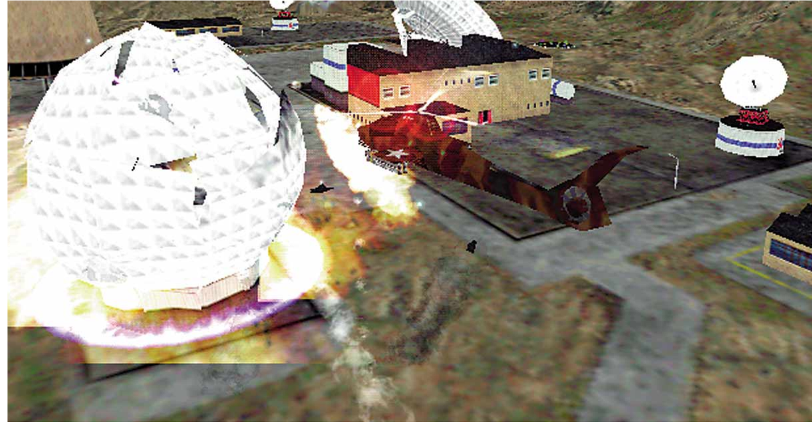
Achten Sie darauf, im Kampfgetümmel nicht auf Ihre eigenen Maschinen zu feuern! Auf dem Radarschirm in der unteren Hälfte des Bildschirms lassen sich die Einheiten unterscheiden: Rote Punkte stehen für feindliche Truppen, blaue für verbündete. Der 3D-Pfeil am oberen Rand zeigt immer auf das nächstliegende Einsatzziel, beispielsweise auf das Shuttle, das Sie in der zweiten Mission abholen müssen. Wenn Sie den Auftrag geschafft haben, können Sie sich zurücklehnen und per Rolling-Demo in alle Levels der Vollversion reinschnuppern. Sie geben schon jetzt ein gutes Bild vom neuen Action-Reißer.



Volltreffer: In einer gigantischen Explosion zerbirst das Alien-Raumschiff.



Auch im Comanche-Kampfheli sind Sie unterwegs.



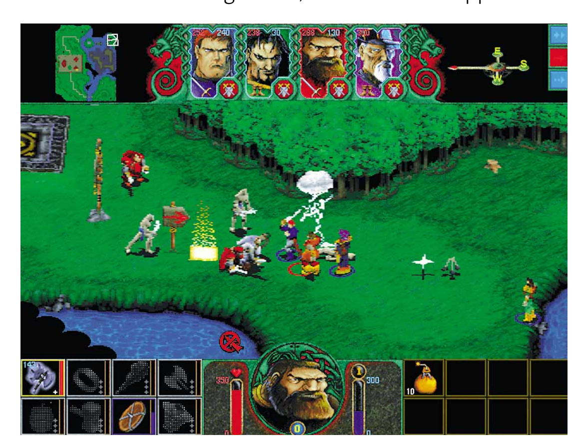
Achtung: Da die effektreiche Grafik jeden unbeschleunigten Rechner in die Knie zwingen würde, ist eine moderne 3D-Karte mit Chipsätzen wie Riva128, Voodoo, Vérité, Permedia 2 oder Rage Pro nötig.

Taste	Funktion
Pfeiltasten	Hoch, runter, links, rechts (Im Heli: Vorwärts, rückwärts, links, rechts)
Leertaste	Waffe abfeuern
STRG	Sekundärwaffe abfeuern
1 bis 7	Perspektive wechseln

▶Hexplore

Rollenspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 19 MByte	

Nur bei GameStar haben Sie diesen Monat Gelegenheit, eine Heldentruppe durch die dreidimensionale Fantasy-Welt von Hexplore zu führen, einer modernen Gaunlet-Variante. Anfangs noch alleine, finden Sie auf Ihrem Weg bald drei Gefährten. Mit vereinten Kräften geht es dann gegen den tyrannischen Nekromanten in der Festung der Steinmänner. Aber bis Sie ans Ziel gelangen, sind natürlich noch viele Schergen zu besiegen und zahlreiche Rätsel zu lösen.



Befreien Sie mit Ihrer Heldentruppe ein Fantasy-Reich.

Die vier Krieger werden per Mausklick auf das jeweilige Porträt angewählt; ein Doppelklick aktiviert die ganze Party. Während der rote Balken die Lebensenergie der Streiter anzeigt, steht der blaue Balken für den Erfahrungswert. Diesen können Sie verbessern, indem Sie die Sternchen einsammeln, die gefallene Gegner hinterlassen. Manchmal gelangen Sie auf diese Weise auch an bessere Waffen oder Zaubertränke, die Sie dann im Inventory anwählen und per Rechtsklick benutzen können. Mit der linken Maustaste betätigen Sie Schalter oder beginnen ein Gespräch mit den Dorfbewohnern, die Ihnen auf Ihrer Reise weiterhelfen können.



Der Nekromant wehrt sich mit Blitzen.

Tip: Unter manchen Felsen verbergen sich Zugänge zu geheimen Dungeons.

Taste	Funktion
TAB	Karte aufrufen
ESC	Menü aufrufen
1 bis 4	Charakter wählen
Linke Maustaste auf Porträt	Charakter wählen
Doppelklick auf Porträt	Ganze Party wählen
Linke Maustaste auf Gegner	Gegner angreifen
Rechte Maustaste auf Karte	Karte rotieren

Spielbare Demos

▶Abe's Oddysee

Adventure | Windows 95
Pentium 120 | 16 MByte RAM
Festpl.: 53 MByte

Helfen Sie dem Außerirdischen Abe, seinem Fast-Food-Schicksal zu entgehen, indem Sie im Jump-and-Run-Stil den Verfolgern entkommen und Ihre Artgenossen einsammeln. Das Tutorial der Demo-Vesion erklärt die Steuerung und die Kommunikation mit den Gefangenen.

Pfeiltasten ......Hoch/benutzen, ducken, links, rechts
Leertaste ....Springen
1 bis 8 ....Sprechen

▶Forsaken

3D-Action | Windows 95
Pentium 120 | 16 MByte RAM
Festpl.: 66 MByte

Bei Forsaken geht es mit dem Hover-Bike durch schmale Tunnel und atmosphärisch düstere Höhlen. Um den Ausgang zu finden, müssen Sie in den zwei Levels der Demo-Version allerlei Roboter, Panzer und Jäger aus dem Weg räumen. Dabei helfen Ihnen die Powerups, die zerstörte Gegner manchmal hinterlassen. Durch Einsammeln der versteckten Goldbarren ist es sogar möglich, ein Extraleben zu ergattern. Obwohl es wegen der fantastischen Grafikeffekte besonders viel Spaß macht, kommt man mit Dauerballern nicht weit. Vielmehr ist eine vorsichtige Vorgehensweise gefragt. Wem die Computer-Gegner keine Herausforderung mehr bieten, der kann sich auch im Multiplayer-Modus mit bis zu drei Mitspielern vergnügen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Forsaken



Über glühender Lava greift eine Kampfdrohne an.

Maus ....Zielen
A/Y ....Vorwärts/rückwärts
ALT ....Gleiten
^ bis ´ ....Waffen auswählen
Linke Maustaste ....Primärwaffe abfeuern
Rechte Maustaste ....Sekundärwaffe abfeuern
ESC ....Menü aufrufen

▶G-Police (neue Demo)

Action | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 25 MByte

Durchkreuzen Sie im Kampfhubschrauber die Straßen einer futuristischen Großstadt. Als Mitglied der G-Police müssen Sie in der Demomission ein Zivilgebäude vor Attacken schützen. Ihr Wingman leistet Ihnen Unterstützung. Die Demo enthält neben einem neuen Auftrag nun auch AGP-Unterstützung. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Achtung: AGP benötigt 32 MByte RAM.

Pfeiltasten ....Nase hoch, runter, links, rechts
Rechte SHIFT ....Schub erhöhen
Rechte STRG ....Schub verringern
A/Y ....Waffe auswählen
Linke STRG ....Waffe abfeuern
C ....Scannen

▶Heavy Gear

Mechspiel | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 53 MByte | 3Dfx, Rendition-Karte

Steigen Sie in einen der mächtigen Kampfroboter und operieren Sie in zwei Demo-Einsätzen tief im feindlichen Gebiet. Nachdem Sie im ersten Auftrag eine Basis mit Kampfbomber-Unterstützung angegriffen haben, müssen Sie in der zweiten Mission Ihr Platoon zum Abholpunkt evakuieren. Die Demo benötigt eine 3Dfx- oder Rendition-Beschleunigerkarte.

Pfeiltasten ....Torso kippen; links, rechts
1 bis 9 ....Geschwindigkeit
W ....Räder ausfahren
Maus ....Torso ausrichten
Linke Maustaste ....Feuern
Rechte Maustaste ....Waffe wechseln
T ....Ziel erfassen
F1 bis F3 ....Kommunikation

Heavy Gear



Im schwer gepanzerten Stahlkoloß stampfen wir mutig durch das feindliche Lager.

▶Incubation Mission Pack

Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 32 MByte

Im Addon zum GameStar-prämierten Taktikhit Incubation führen Sie Ihren Trupp Marines durch einen dichten Dschungel.

Mit den Equipment-Punkten rekrutieren Sie Soldaten und statten diese mit Waffen, Extras und Rüstungen aus. Von allen Seiten eingekreist, muß sich Ihre Kampfgruppe dann rundenweise zu dem rot markierten Feld im Osten durchschlagen. Wenn Sie einen Soldaten mit der linken Maustaste anklicken, wird eine Liste der erreichbaren Felder angezeigt. Ziele in Feuerweite greifen Sie mit der linken Maustaste an. Die Demo unterstützt 3Dfx-Karten.

Linke Maustaste ....Einheit auswählen, angreifen
Rechte Maustaste ....Karte drehen
Beide Maustasten ....ändern
Mauszeiger zum ....
unteren Bildschirmrand ....Menü aufrufen

▶Last Bronx

Action | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte

Im Großstadtdschungel prallen zwei Straßenkämpfer aufeinander. Mit zahlreichen Spezialattacken und Waffen wie Schlagstöcken oder Klingen kämpfen Sie um zwei siegreiche Runden. Mit den beiden Kämpfern Yusaku und Lisa lassen sich auch Multiplayer-Gefechte bestreiten. Damit die 3D-Grafik voll zur Geltung kommt, sollte Ihr Windows im Highcolor-Modus laufen.

W, S, A, D ....Hoch, runter, links, rechts
V ....Block
G ....Schlag
D ....Tritt
F5 ....Tastaturbelegung ändern

▶Longbow 2

Simulation | Windows 95
Pentium 100 | 16 MByte RAM
Festpl.: 70 MByte

Fliegen Sie in der Demo der Genre-Referenz einen Apache-Kampfhubschrauber, und wehren Sie einen Großangriff feindlicher Panzerverbände ab. Solange Sie einen Gegner erfaßt halten, suchen sich die abgefeuerten Hellfire-Raketen selbständig ihr Ziel. Vorwarnung: Nur mit unendlich Munition lassen sich die Gegnermassen bewältigen. Wer nicht auf Realismus verzichten möchte, kann den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü erhöhen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
Rücktaste ....Waffen wechseln

+/Ü ....Drehzahl erhöhen/verringern
Leertaste ....Feuern
ENTER ....Kanone abfeuern
T ....Ziel wechseln
A ....Autopilot

▶Mysteries of the Sith

3D-Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte	

In der Demo zur hochklassigen Jedi-Knight-Missiondisk wehren Sie als Kyle Katarn einen Überfall imperialer Sturmtruppen auf eine Rebellenbasis ab. Um zu entkommen, müssen Sie sich mit Lasergewehr und der Macht zu einem verlassenen imperialen Shuttle durchschlagen. Die Gitter, die zahlreiche Geheimgänge versperren, durchtrennen Sie mit Hilfe des Lichtschwerts. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Mysteries of the Sith



Wehren Sie einen imperialen Angriff ab.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
STRG ....Feuern
F ....Macht einsetzen
Leertaste ....Aktivieren
1 bis 8 ....Waffen wechseln
F5 bis F8 ....Macht-Kräfte wechseln
TAB ....Karte aufrufen

▶Plane Crazy

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte	

Zur Abwechslung mal weder zu Lande noch zu Wasser, sondern im Highspeed-Flieger durch die Luft jagen Sie um einen Rennkurs. Die an den »Angeln« hängenden Powerups enthalten Extrawaffen oder erhöhen Ihre Geschwindigkeit. Wie weit schaffen Sie die Strecke, bevor das Zeitlimit abläuft? Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten ....Hoch, runter, links, rechts
A/Y ....Beschleunigen, abbremsen
Leertaste ....Power-Ups anhalten/benutzen
X ....Schallkanone abfeuern
Esc ....Demo beenden

▶Powerboat Racing

Rennspiel	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
Festpl.: 27 MByte	

Stürzen Sie sich ins feuchte Vergnügen und brettern Sie im PS-starken Rennboot durch die Kanäle einer Großstadt. Um bei Sprüngen nicht unterzutauchen oder sich gar zu überschlagen, ist es wichtig, das Boot richtig auszubalancieren. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten .....Beschleunigen, bremsen, links, rechts
Ü/- ....Trimmung ändern
F6 ....Karte aufrufen
Bild auf/ab ....Perspektive ändern

▶Redline Racer

Rennspiel	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
Festpl.: 21 MByte	3D-Karte

Motorrad-Action pur gibt's bei Redline Racer zu erleben. Zwei Renn-Bikes stehen für 15 Minuten zur Testfahrt auf dem Tudor Hill bereit. Wählen Sie zwischen automatischer oder manueller Schaltung und zwei Schwierigkeitsgraden. Aber auch im einfachsten Modus ist es nicht leicht, sich gegen die 16 Computergegner durchzusetzen. Die Demo benötigt eine 3D-Beschleunigerkarte.

Achtung: Die Joysticksteuerung ist automatisch aktiviert, wenn ein Steuerknüppel angeschlossen ist.

Pfeiltasten ....Hochschalten, runterschalten
..................................links, rechts
Linke SHIFT ....Beschleunigen
Linke STRG ....Bremsen
A ....Turbo-Boost

Redline Racer



Heiße Überholmanöver in der Spitzengruppe.

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Anstoss 2 Verlängerung 1.01
- Armor Command 1.01
- Bleifuss 2 3Dfx
- Cart Precision Racing 1.01
- Dark Reign 1.1
- Diablo Cheat Patch
- Frogger Patch 3
- I-War 1.11
- Lands of Lore 1.30
- Myth 1.2
- Need 4 Speed 2 Netzwerk
- FPS Ski Racing 1.11
- Touring Car Championship
- Ultimate RPG Archives
- Uprising 1.05

Treiber

Wir präsentieren Ihnen die allerneusten Treiber für die wichtigsten Grafikkarten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Diamond Fire GL Pro
- Diamond Viper V330 (Microsoft zertifiziert)
- Diamond Viper V330 (optimiert)
- Hercules Dynamite 3D/GL
- Miro Magic Premium

Leserprogramme

Wir veröffentlichen selbstgebastelte Software von talentierten GameStar-Lesern.

- Adreßverwaltung von Dennis Falkenberg
- Desktop Plant von Thomas Rozsenich
- Domino von Roman Bartkowiak
- Doublepac von Lars Seifert
- Framewizard von Kai Berthold
- Mastermind von Dennis Hannwacker
- Memory von Ulrich Willmes
- Memory von Roman Bartkowiak
- Monte Carlo von Roman Bartkowiak
- Rampage Racing von Till Preuschoff
- Soundmemory von Roman Bartkowiak
- StarRace (das Spiel) von Oliver Restorf
- StarRace (der Film) von Oliver Restorf

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbstkreierte Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.



GameStar TV, Folge 8: Werden die GameStar-Troopers dem imperialen Ansturm widerstehen? Von dunklen Mächten umzingelt, schlägt Peters große Stunde.

MPEG gegen AVI

Ihre Resonanz auf unsere ersten MPEG-Versuche hat es gezeigt: Eine überwältigende Mehrheit der Leser zieht die qualitativ besseren MPEG-Videos dem alten AVI-Format vor. Da zusätzliche AVI-Versionen viel Platz beanspruchen, haben wir dieses Mal zugunsten von mehr Demos ganz auf die Indeo-Filme verzichtet.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ACDSee

Ein universeller Grafikbetrachter in zwei Versionen für Windows 3.1 und 95. Lesen Sie dazu auch die »Readme«-Dateien in den entsprechenden Ordnern.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere MPEG-Videos genießen.

▶Cool Edit 96

Shareware-Programm zum Editieren von Samples und Wave-Dateien.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle Direct X.

▶GameStar Benchmark

Mit dem Direct3D- und MS-DOS-Benchmark können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software.

▶Paint Shop Pro 4.1

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶SciTech Display Doctor 6.0a

Ein Allround-Werkzeug für Grafikkarte und Monitor. Ob VESA-Treiber oder Performancetest – der Display Doctor bietet das richtige Programm in allen Grafikfragen.

▶SlowDown

Einfach zu bedienende Softwarebremse für Windows 95 von Robert A. Hanne.

Specials

Auch diesen Monat bieten wir Ihnen wieder kostenlose Top-Erweiterungen zu aktuellen Spielen. Lesen Sie dazu auch die entsprechenden Artikel in der Rubrik »Aktuell«.

- Dark Reign Special Pack
- Dark Reign Desktop Theme
- Demonworld neue Szenarien
- Dungeon Keeper Level Editor
- Dungeon Keeper Desktop Theme
- Jedi Knight Level Editor
- Jedi Knight neue Levels
- Jedi Knight Desktop Theme
- Leser-Szenarien

▶T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle T-Online Zugangssoftware von 1&1 inklusive Internet Explorer und Navigator sowie Freistunden für 10 Mark.

▶X Theme Manager

Mit der Shareware X Theme Manager können Sie Ihren Desktop aufpeppen.

▶Ikarus Anti-Virus

Vier Monate lang lauffähige Vollversion für Windows 95 und DOS.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1.

▶WinZip 6.3

Die neueste deutsche Version des bekannten Packers für Windows 3.1 und 95.

Videos

▶GameStar TV 05/98

Folge 8: GameStar Troopers

Atemberaubende Specialeffects, nervenaufreibende Rettungseinsätze, aber auch rührende Herz-Schmerz-Szenen erwarten Sie in der neuesten Folge.

▶Special: Anno 1602

▶Special: Unreal

▶Special: Ultima 9

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 5/98

Taktiken für Kolonisten

Anno 1602

Flugtips für Speederbiker

Forsaken

So vernichten Sie den Dread King

Dark Omen

Komplett gelöst

Battlezone

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

5/98

Lesen Sie auf Seite 151 : **Neue Tips & Tricks-Seitenzahlen!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips & Tricks-Seitenzahl)

Alarmstufe Rot

Waldemar Garski aus Laupheim schickte uns einen Hex-Cheat, mit dem Sie bei Alarmstufe Rot alle Geldsorgen loswerden. Öffnen Sie per Hex-Editor die Datei GAME.DAT, und legen Sie eine Sicherheitskopie an. Die Stellen, die Sie bearbeiten müssen, sind unterschiedlich – je nachdem, welche Zusatz-CDs Sie installiert haben. Wenn das gerade neu erschienene Kombinat auf der Festplatte ist (also das Hauptprogramm und beide Addons), ersetzen Sie an der unten gezeigten Stelle den hervorgehobenen Abschnitt »29B397010000« durch »909090909090«.

```
00160D80 0190 7B01 0000 89EC 5DC3 5589 E58B 5508
00160D90 8B82 9301 0000 0382 9701 0000 89EC 5DC3
00160DA0 5589 E553 568B 5D08 8B75 0C8B 8393 0100
00160DB0 0039 C676 1429 C6C7 8393 0100 0000 0000
00160DC0 0029 B397 0100 00EB 0A89 C229 F289 9393
00160DD0 0100 008B 8B9B 0100 0051 5053 E897 0000
00160DE0 0083 C40C 01B3 7301 0000 E987 3A00 0055
00160DF0 89E5 8B45 088B 550C 0190 9701 0000 89EC
00160E000 5DC3 5589 E553 5657 8B5D 088B BB9B 0100
00160E10 0031 F68B 450C 01F8 8983 9B01 0000 5650
```

Haben Sie nur das Hauptprogramm installiert, gehen Sie per »Goto« zur Zeile 15830E und ersetzen hier »29B397010000« durch »909090 9090«. Wenn das Hauptprogramm zusammen mit dem ersten Addon Vergeltungsschlag installiert ist, gehen Sie zur Zeile 15D490 und ändern hier »29B397010000« in »909090 9090«. Falls sich der gesuchte Eintrag nicht in der richtigen Zeile befindet, suchen Sie einfach ab der angesprungenen Stelle nach der Hex-Ziffer »29«.



Alarmstufe Rot: Nie wieder Geldsorgen.

Black Dahlia

TIP 1: In Ihrem Büro liegen einige wichtige Gegenstände verstreut. Lesen Sie alle Dokumente durch. In der oberen Schublade des Aktenschrankes finden sich die bisherigen Ermittlungsaufzeichnungen. Öffnen Sie die rechte Schublade des Schreibtischs und verschieben Sie den Block, um den Revolver zu finden. Im Griff des Revolvers ist der Schlüssel fürs Schließfach versteckt.
TIP 2: Gehen Sie ins Büro Ihres Chefs, und sprechen Sie mit ihm. Bringen Sie das Gespräch auf die Akte und antworten Sie dann, daß Sie die Einladung für Nazipropaganda halten.
TIP 3: In der Kneipe erzählt der schlecht getarnte FBI-Agent von einer Liste mit potentiellen Nazikollaborateuren. Sprechen Sie Ihren Chef auf die Liste an, um eine Kopie zu bekommen.

0205 Seiten-Counter für Sammler

Seit der letzten Ausgabe haben unsere Tips-Seiten zusätzliche, vierstellige Counter als Seitenzahlen.

Warum die neuen Counter?

Mit den zusätzlichen Seitenzahlen finden Sie bestimmte Cheats, Kurztips oder Lösungen noch einfacher. Besonders dann, wenn Sie die Tips aus jedem Heft sammeln und abheften.

Wie funktioniert das?

Die Counter erhöhen sich fortlaufend durch alle neuen Ausgaben: Wenn beispielsweise ein Tips-Teil mit der Seitenzahl 0205 endet, finden Sie den ersten Tip der folgenden Ausgabe bei Counter 0206.

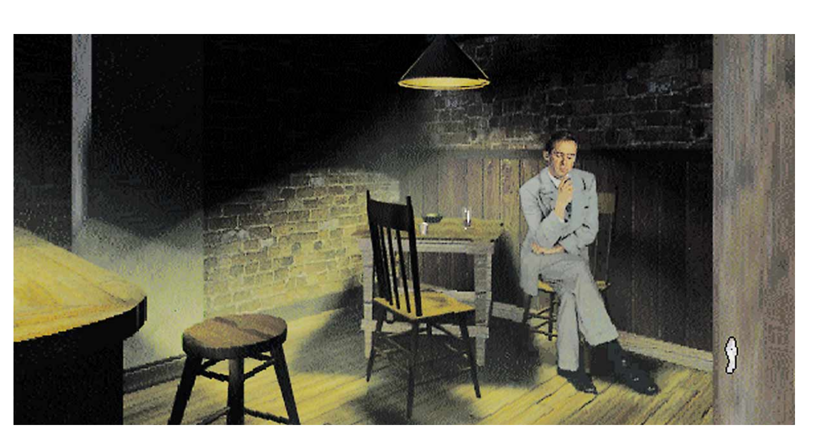
Wie sammle ich am besten?

Heften Sie die Tips-Seiten hintereinander ab – hinter Ausgabe 4/98 folgt also 5/98. Die Tips-Titelseite des aktuellen Hefts kommt ganz nach vorne in den Ordner – der Index dient so als ständig aktualisiertes Inhaltsverzeichnis.

Was mache ich mit alten Tips?

Wer nachträglich die Tips der ersten sechs Ausgaben umnummerieren möchte: Die Tabelle zeigt, welcher Counter der jeweils ersten Tips-Seite jeden Hefts entspricht.

Ausg.	Seite = Counter	Ausg.	Seite = Counter
10/97	203 = 0001	01/98	205 = 0083
11/97	173 = 0027	02/98	161 = 0119
12/97	230 = 0052	03/98	167 = 0149



Black Dahlia: Der Undercover-Agent hat einige Informationen parat.

Cart Precision Racing

Unser Leser Manuel Pieper schickte uns diese Codes zu Microsofts neuestem Rennspiel. Aktivieren Sie den Pausen-Modus, geben Sie die Cheats ein und bestätigen Sie mit »Return« .

Cheat	Wirkung
CAR MAN	Das Pace-Car fahren
R	Rotierende Straßenkarte ein/aus
MRM	Größe der Karte ändern
EC	Zwischen mph, km/h und OFF umschalten
NOFLAG	Blendet die Flagge links unten ein/aus
BRAVO	Kollisionsabfrage ein/aus
CRASH	Kollisionsschaden ein/aus
HEAD	Pilot wirft Helm weg

Croc

Diese Cheats zum Mario-64-Klon mit dem knuddeligen Kroko-Helden können Sie im Spiel oder im Insel-Auswahl-Screen eingeben.

Cheat	Wirkung
ARGOLIVE	Unendliche Leben
ARGOSKIP	Level-Auswahl



Dark Omen: Bessere Regimenter durch den Hex-Cheat, der zu mehr Geld verhilft.

Dark Omen

Um bei Dark Omen schnell an viel Geld zu kommen, laden Sie einen Spielstand aus dem »Save«-Verzeichnis in den Hex-Editor. Per »Goto«-Befehl gehen Sie zur Adresse 280 und ersetzen dort die in der Tabelle hervorgehobe »11« durch »AF«.

```
000000230 5D5C 6873 6869 656C 642E 7370 7200 2E21
000000240 1F03 BE20 1F03 FFFF 4F03 5B42 4F4F 4B53
000000250 5D5C 6867 6261 6E2E 7370 7200 0000 C884
000000260 372D 0000 0040 0000 0000 5B42 4F4F 4B53
000000270 5D5C 686C 6261 6E2E 7370 7200 4E23 6717
000000280 0803 A71F 571F 0C05 4485 0000 B711 0000
000000290 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
0000002A0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
0000002B0 0000 0000 0000 DC84 1B00 0000 0100 0000
0000002C0 0005 0000 B600 0000 0000 0000 1000 0000
0000002D0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
0000002E0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0400
```

Dark Reign

TIP 1: Bernard Stockinger aus Steyr schickte uns einen Tip, mit dem Sie beim gerade als Budget-Titel erschienenen Dark Reign Dagobert Duck nacheifern können. Merken Sie sich Ihre Credits und speichern Sie ab. Dann das Spiel beenden und die entsprechende *.SAV-Datei in dem Unterverzeichnis \SAVE öffnen. Wandeln Sie Ihren Geldbetrag per Hex-Calculator in eine Hex-Zahl um, und suchen Sie in der Datei nach dieser Zahl. An der gefundenen Stelle geben Sie den gewünschten Geldbetrag in Hex-Zahlen ein, und schon haben Sie beliebig viel Geld.

TIP 2: Jan Dinkel aus Neckargemünd weiß, wie man auf der Seite des Freiheitkorps schnell Erfolg haben kann. Entlädt man verwandelte Morph-Einheiten aus einem Phase-Transporter, übersieht der Computer sie, solange sie stillstehen und nicht schießen. Dadurch können Saboteure oder V-Männer leicht in feindliche Gebäude eindringen: Laden Sie die verwandelten Einheiten genau vor einem feindlichen Gebäude aus, das vom Fog of War bedeckt sein muß. Die Einheiten können nun in aller Ruhe ihrer Arbeit nachgehen. Mit dieser Methode lassen sich gegnerische Gebäude auch einfach blockieren; feindliche Einheiten können die Bauten dann nicht verlassen. Stellen Sie die Unabhängigkeit der Einheiten auf niedrig und die Schadenstoleranz auf hoch, damit sie bei einem zufälligen Treffer nicht weglaufen und sich so enttarnen.

Diablo

TIP 1: Unser Leser Daniel Kilperrt aus Berlin schickte uns eine modifizierte DIABLO.EXE-Datei. Machen Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der alten Datei, um sie bei Bedarf wieder einsetzen zu können. Dann kopieren Sie die DIABLO.EXE-Datei aus dem Verzeichnis ...\DIVERSES\PATCH\DIABLO von unserer Cover-CD ins Stammverzeichnis des Spiels, wodurch die alte Datei überschrieben wird. Wenn Sie jetzt



Diablo: Der Zauberer kann mit unserem kleinen Programm 250 Magiepunkte erreichen.

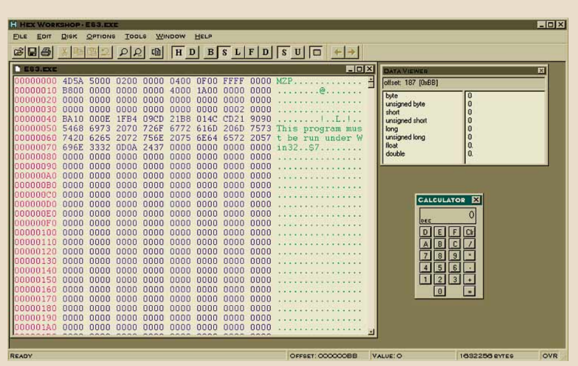


Auf CD: HexWorkshop 32

Hex Workshop 32

Auf der aktuellen GameStar-Cover-CD finden Sie die neuste Version des Hex Workshop 32, der unserer Meinung nach der zur Zeit beste Hex-Editor ist. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte bitte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie den Hex Workshop, und laden Sie über »File/Open...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge. Die entsprechende Zeile (Offset) können Sie, falls bekannt, über »Edit/Goto« suchen lassen. Wissen Sie nur die Zeichenfolge oder Teile davon, hilft Ihnen der Hex Workshop über »Edit/Find« weiter.
4. Prüfen Sie immer, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Calculator auch Zahlen umrechnen lassen. Der funktioniert wie ein Taschenrechner: Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dec), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dec.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie abschließend nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex Workshops wieder abzuspeichern.



Mit HexWorkshop 32 können Sie Save-Dateien oder Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an!

ein neues Spiel beginnen, verfügt jeder der Helden bei allen Charakterwerten über 100 Punkte – Ihr Held ist dadurch fast unbesiegbar. Sobald der erste Gegner besiegt ist, können Sie die wichtigste Eigenschaft sogar auf 250 Punkte steigern (beispielsweise die Magie beim Zauberer) – die anderen Werte sinken dann aber ein wenig. Auch einem alten Charakter stehen nach dem nächsten Feindkontakt fast 200 zusätzliche Punkte zur Verfügung, die auf alle Eigenschaften verteilt werden können.

TIP 2: Um etwas zu verdoppeln, benutzen Sie das Stadtportal und legen einen Gegenstand davor. Klicken Sie auf ihn, und marschieren Sie durch das Tor. In der Stadt angekommen, haben Sie den Gegenstand im Inventar und wenn Sie durch das Portal zurückteleportieren, liegt er immer noch am Boden.

F22 ADF

Matthias Jessen aus Flensburg schickte uns einen kleinen Tip, mit dem man den schweren Flugsimulator etwas entschärfen kann. Man öffnet einfach mit einem normalen Text-Editor die Datei GAME.CFG im Unterverzeichnis »Programm« des Spiels. Mit »difficulty=1« können auch Einsteiger erfolgreiche Missionen fliegen. »difficulty=3« ist die vorgegebene und schwierigste Einstellung.

FIFA 98

Wenn Sie bei Electronic Arts Fußball-Knaller schon immer mal in der Halle auf Rasen spielen wollten, hilft dieser Tip von unserem Leser Ole Heidkamp weiter: Kopieren Sie die Datei TURFS0P2.PAK aus dem Unterverzeichnis \INGAME\MISC in ein anderes Verzeichnis. Vorsicht, nicht verschieben, die Datei wird weiterhin gebraucht! Benennen Sie die Datei in FLRLITE.PAK um, und kopieren Sie sie ins alte Verzeichnis zurück. Nun haben Sie Rasen in der Halle.



FIFA 98: Mit unserem Tip können Sie auch in der Halle auf Rasen spielen.

Fighting Force



Fighting Force: Flüchten Sie, wenn Sie von mehreren Feinden angegriffen werden.

TIP 1: Konzentrieren Sie sich immer auf einen Gegner. Die anderen Kontrahenten greifen erst ein, wenn der erste in große Bedrängnis gerät. Falls Sie von mehreren Kämpfern gleichzeitig attackiert werden, sollten Sie die »Rennen«-Taste benutzen und sich schnell aus dem Staub machen.

TIP 2: Wenn ein Kämpfer seine Waffe fallen läßt, sollten Sie sie am besten selbst aufheben und benutzen. Sonst schnappt sie sich einer der Gegner und setzt sie gegen Sie ein.

TIP 3: Waffen können leider nur für sehr kurze Zeit benutzt werden. Wenn Sie Messer, Revolver oder Schlagstock in den Händen halten, sollten Sie sich auf den jeweils stärksten Gegner stürzen, um ihn dann schnellstmöglich aus dem Weg zu räumen.

Formel 1 '97

TIP 1: Im Arcade-Modus können Sie Schikanen gerade durchfahren. So sind Sie wesentlich schneller und riskieren aufgrund des gutmütigen und unrealistischen Fahrverhaltens trotzdem keinen Dreher.

TIP 2: Prinzipiell können Sie mit relativ wenig Flügel fahren, da die Autos sehr satt auf der Straße liegen.

TIP 3: Es kann vorentscheidend sein, in den ersten Runden viel zu riskieren, da die Gegner im Pulk noch recht langsam sind. Wenn sich das Feld später auflöst, wird es immer schwerer, Plätze gut zu machen.

Frogger

André Bärlocher-Hunt aus Rorschacherberg schickte uns zwei Cheats zu Frogger, die Sie jederzeit eingeben können.

Cheat	Wirkung
SHOW ME MORE ZONES PLEASE	Alle Zonen zugänglich
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME	Alle Levels zugänglich

Jedi Knight

TIP 1: Karsten Lischka aus Gelsenkirchen weiß, wie man im Multiplayer-Modus des Action-Reißers über neue Kräfte verfügen kann. Verteilen Sie dazu alle Sterne auf eine der beiden Machtseiten, und wählen Sie auch keine neutralen Kräfte. Als dunkler Jedi erhalten Sie dann eine Macht, die wie Lord Vaders Würgegriff funktioniert, aber auf eine beliebige Reichweite ausgeführt werden kann – der Gegner muß nur sichtbar sein. Auf der guten Seite der Macht bekommen Sie einen lang anhaltenden Schutzschild, der gegen alle Mächte und Waffen außer dem Lichtschwert immun macht.

TIP 2: Unser Leser Christian Sturm hat eine Erweiterung zu unserem Jedi-Knight-Tip von Ausgabe 12/97 parat. Finden Sie den Hasen Max in Level 5; Nach der Kanalisation gibt es eine scheinbar verschlossene Haustür, wenn Sie dort eine Weile warten, kommt die Besitzerin und schließt auf. Dann müssen Sie so nahe wie möglich an das Pelzknäuel herangehen und die Leertaste drücken. Nun sehen Sie alles durch die Augen des verrückten Hasen. Um die Verwandlung wieder rückgängig zu machen, wiederholen Sie die Prozedur einfach.

Liberation Day

TIP 1: Zu Beginn sämtliche Forschungspunkte in normale Infanteristen (die brauchen Sie immer!) und die Grenadiere stecken. Letztere sind ihren Gegenparts nämlich erst dann gewachsen, wenn sie mindestens zwei Granaten pro Runde werfen können.

TIP 2: Da Sie in fast jeder Schlacht vor dem Gegner ziehen, können Sie mit geschickt plazierten Grenadieren oft schon in der ersten Runde einen Großteil der



Liberation Day: Luftlandetruppen sind ideal zum Ausschalten gegenfeuernder Feinde. Die benachbarten Felder sollten frei sein.

Gegner ausschalten. Notfalls normale Infanteristen vorausschicken, um das feindliche Gegenfeuer »abzuarbeiten«.

TIP 3: Aufgrund der Gegenfeuer-Regelung sollten Sie, wann immer möglich, den Gegner auf Sie zukommen lassen. Das gilt nicht, wenn Sie Jetpack-Truppen gegenüberstehen: Diese sollten Sie aktiv ausschalten, notfalls durch Einsatz von automatischen Einheiten.

TIP 4: Im Kampagnenmodus gibt's kein Zeitlimit. Erobern Sie deshalb immer alle Provinzen eines Kontinents, so daß Sie das Maximum an Bonus-Ressourcen und Wissenschafts-Punkten herausholen können.

TIP 5: Da in jeder Kampfrunde der Nachschub teurer wird, sollte man in den ersten Zügen vor allem die kostspieligeren Truppen aufstellen, aber aus den Kämpfen noch heraushalten. Später können diese Einheiten, von den dann noch bezahlbaren Infanteristen unterstützt, die meisten Kämpfe entscheiden. Da der Preis für die automatischen Truppen immer gleichbleibt, empfiehlt sich deren Einsatz eher gegen Ende einer Schlacht.

M1 Tank Platoon

TIP 1: Bewegen Sie alle Platoons sofort von ihrem Anfangsstandort weg. Spätestens nach zwei Minuten beschießt Sie ansonsten die feindliche Artillerie.

TIP 2: Achten Sie immer auf Deckung. Manövrieren Sie ihr Platoon kurz vor Hügelkuppen so, daß Sie die Gegner orten können, ohne gesehen zu werden.

TIP 3: Setzen Sie möglichst Hubschrauber zur Aufklärung ein. Lassen Sie sich Zeit beim Vorrücken, falls Sie noch nicht entdeckt wurden.

TIP 4: Halten Sie Ihre Artillerie und die A10-Warzenschweine so lange zurück, bis Sie langsame oder gar stillstehende Verbände aufgespürt haben. Nehmen Sie diese Einheiten zuerst unter Feuer und verzögern Sie den eigenen Vormarsch, bis alle Off-Map-Einheiten wieder verfügbar sind.

Mysteries of the Sith

TIP 1: Das Addon zum Action-Hit Jedi Knight hat andere Cheat-Codes als das Hauptprogramm. Um sie zu benutzen, aktivieren Sie per »t«-Taste den Command-Modus und geben sie dann ein.

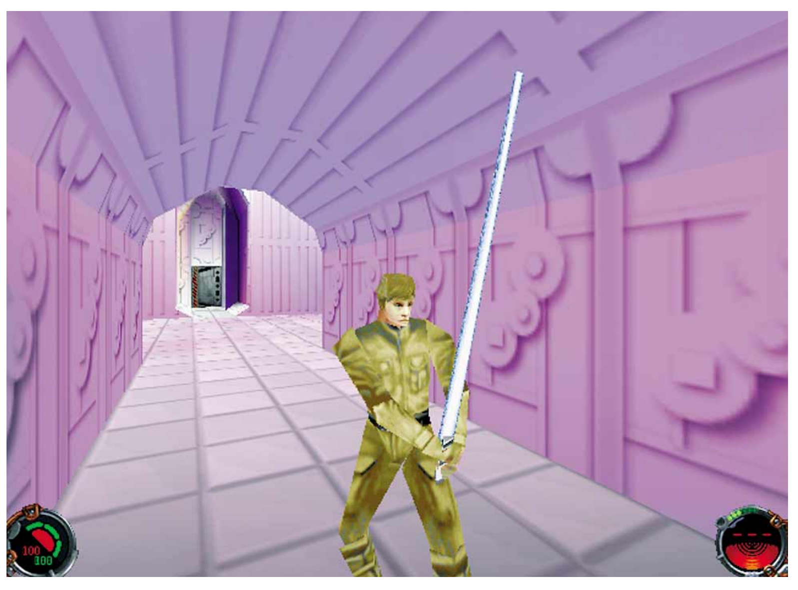
Cheat	Wirkung
IAMAGOD	Alle Mächte
DIEDIEDIE	Alle Waffen
GIMMESTUFF	Alle Gegenstände
GAMEOVER	Level überspringen
STATUESQUE 1	KI ausschalten
STATUESQUE 0	KI einschalten
TRAINME	Macht-Level erhöhen
FREEVBIRD	Flugmodus
BOINGA 1	Unverwundbarkeit an
BOINGA 0	Unverwundbarkeit aus
TRIXIE	Manna erhöhen
CARTOGRAPH	Ganze Karte sichtbar
GOSPEEDGO 1	Zeitlupe ein
GOSPEEDGO 0	Zeitlupe aus
QUICKZAP	Teleport (drei Koordinaten angeben)

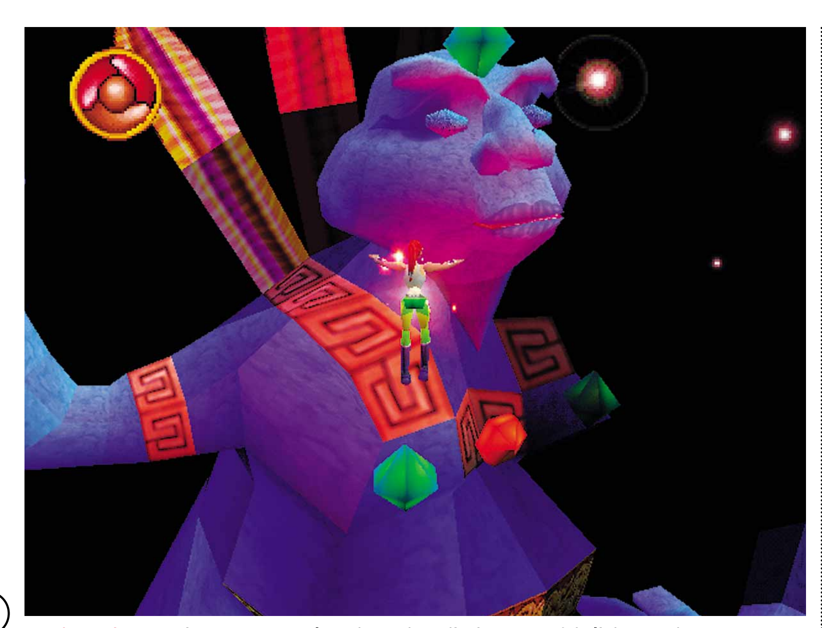
TIP2: LucasArts hat einen Geheimlevel auf der Addon-CD versteckt. Im Verzeichnis ...\GAMEDATA\RESOURCE\VIDEO ist eine Zip-Datei namens »Unsupported«. Wenn Sie die entpacken und in das Level-Format Goo umwandeln, können Sie als Luke Skywalker durch die Wolkenstadt Bespin marschieren und in der Karbonit-Kammer eine Jedi-Dame bekämpfen. Wir haben diese Schritte bereits für Sie erledigt: Sie müssen lediglich die Datei MOTH_SKY.GOO (auf der Heft-CD im Ordner ...\DIVERSES\DELUXE\JEDI\LEVELS) auf Ihre Festplatte in das Verzeichnis ...\MYSTERIES\EPISODE kopieren und dann ein neues Spiel starten – die Macht sei mit Ihnen!

Pandemonium 2

TIP 1: Wenn Sie beim kunterbunten 3D-Jump-and-run feststecken, aber auch die späteren Levels erkunden wollen, helfen die Levelcodes von Daniel Schulze aus Roßdorf weiter.

Level	Levelcodes
Level 2	FBAEGEAI
Level 3	FDAEGEBA
Level 4 (erster Endgegner)	FBAEGCBI
Level 5	FNCEOCCA
Level 6	AHIIDIIK
Level 7	GBCEOCDA
Level 8	AIMKDIIO
Level 9 (zweiter Endgegner)	POFCGCCA
Level 10	LPBJJMCI
Level 11	ALMKDJFE
Level 12	FPDEGPBK
Level 13	OIGCLDDB
Level 14 (dritter Endgegner)	OIGCKDLB
Level 15	LNFBKEMM
Level 16	IMFBKIGN
Level 17	LGFJKIBA
Level 18	OKHCKBMB
Level 19 (letzter Endgegner)	AJEMFIOF


Mysteries of the Sith: Als Luke Skywalker durchstreifen Sie einen Geheimlevel.



Pandemonium 2: Mit unseren Level-Codes geht's direkt zum gefährlichen Endgegner.

TIP 2: Außerdem gibt es zu Pandemonium 2 einige Cheats, die als Level-Paßwort eingegeben werden.

Cheat	Wirkung
IMMORTAL	31 Leben
NEVERDIE	Unverwundbarkeit
HORMONES	Volle Gesundheit
GETACCES	freie Levelauswahl
MAKMYDAY	alle Waffen
GONAHURL	Rollende Kamera
SKATBORD	Highspeed-Modus
GENETICS	Mutanten-Modus
ACIDDUDE	psychedelische Texturen
JUSTKIDN	Monster wiederherstellen

Panzer General 3D

General Sven Goldstein aus Bünde schickte uns einen Tip, mit dem man beim Strategieknüller Panzer General 3D die Missionen der Kampagnen verändern kann. Einfach die Dateien des Verzeichnisses \SCENARIO nach \USERSCEN kopieren, dann mit Hilfe des Editors nach eigenen Wünschen manipulieren und speichern. Bevor Sie sie wieder zurück nach \SCENARIO kopieren, sollten Sie dort die alten Dateien sichern oder umbenennen, um jederzeit wieder darauf zurückgreifen zu können.

Siedler 2

TIP 1: Unser Leser Jan Ott fand heraus, wie Sie Siedler 2 auch im Kampagnenmodus mit aufgedeckter Karte spielen können. Speichern Sie im Kampagnenspiel ab und gehen Sie ins Hauptmenü. Dort ein freies Spiel starten, bei dem der Aufklärungsbutton auf »aus« steht. Ist die Mission gestartet, lädt man einfach das zuvor gespeicherte Spiel.

TIP 2: Einen weiteren, etwas älteren Tip haben wir für Einsteiger parat. Im Verzeichnis \SAVE befindet sich die Datei MISSION.DAT, mit einer zehnstelligen Zahl (Zu Kampagnen-Beginn ist das die »1100000000«). Jede Null steht für eine nichtvollendete Mission, jede Eins für eine beendete. Ändert man die Zahl in »1111111111«, können Sie also gleich alle Missionen spielen.

TIP 3: Unser Leser Markus Fischer hat herausgefunden, wie man beim Wusel-Klassiker seine Warenbestände ändert. Per Hex-Editor eines der Save-Games TRANSXXX.DAT im SAVE-Unterverzeichnis öffnen, wobei »XXX« für die Nummer des Spielstands steht. Der erste Spielstand hat beispielsweise die Nummer 000. Suchen Sie in der Datei nach der Zeichenfolge »8A1B«. Lassen Sie diese und die folgenden Nullen unangetastet. Die nächsten 60 Hex-Blöcke stehen für die einzelnen Warenbestände. Geben Sie nun für alle Warenwerte die Hex-Zahl 1027 ein, die für die Dezimalzahl 10.000 steht.

Tex Murphy Overseer

TIP 1: Nutzen Sie die American Database so oft wie möglich. Fordern Sie zu jedem Punkt auf Ihrer Liste eine Nachforschung an. Diese Kurzbeschreibungen sind oft sehr hilfreich und manchmal sogar notwendig, um an die Adresse eines Verdächtigen zu kommen.

TIP 2: Durchsuchen Sie wirklich alles, öffnen Sie jede Schublade, auch wenn die meisten leer sind. Oft müssen Gegenstände im Inventar oder in den Räumen genauer angeschaut werden, bevor sie sich sinnvoll einsetzen lassen.

TIP 3: Kehren Sie von Zeit zu Zeit zu den schon befragten Personen zurück, und quetschen Sie sie nach den neuen Punkten auf der Liste aus.

TIP 4: Sie können jederzeit vom »Gamers« in den leichteren »Entertainment«-Modus wechseln, aber nicht umgekehrt. Vorsicht: Für jeden benutzten Hint gibt's Punktabzug.

TIP 5: Zu Beginn finden Sie in der unteren Schublade des linken Aktenschranks in Tex' Büro eine Spielzeug-Maus. Im Schrank gegenüber liegt ein wichtiger Brief, den Sie lesen sollten.

TIP 6: Sobald Sie in Tex' Schlafzimmer ein Parcheesi-Spiel beginnen, taucht Silvia Linsky auf. Besuchen Sie nach dem Gespräch Eve Clements im Polizeirevier. Nachdem Sie diese zu allen Punkten befragt haben, fahren Sie zu Carl Linskys Haus. Stellen Sie auch Silvia zu allen Punkten Fragen, und beenden Sie dann das Gespräch.



Overseer: Immer alle Schränke und Schubladen durchsuchen.

TIP 7: Sobald Silvia gegangen ist, können Sie mit der Hausdurchsuchung beginnen. Nehmen Sie die Bananen aus dem Kühlschrank, und lesen Sie die Notiz auf dem Nachttisch im Schlafzimmer. In der mittleren Schreibtisch-Schublade befindet sich ein Brief an Linsky. Nehmen und untersuchen Sie ihn. Im Nachttisch finden Sie außerdem noch das Adreßbuch des unglücklichen Mordopfers.

Total Annihilation

Wenn Sie bei Cavedogs furiosemEchtzeit-Hit auch mit einem Commander solche Gebäude bauen wollen, die normalerweise Konstruktions-Fahrzeugen, -Schiffen, -Kbots oder -Flugzeugen vorbehalten sind, hilft dieser Tip von unserem Leser Leonard Brünings weiter. Wählen Sie einfach die entsprechende Einheit und drücken Sie dann »Enter«. Danach den Commander anwählen und die »Enter«Taste erneut betätigen. Nun hat der Commander die gleichen Bauoptionen wie das vorher selektierte Fahrzeug.

Turok

TIP 1: Für die deutsche Version von Turok gibt es spezielle Codes:

Cheat	Wirkung
MGRLSGTM	Alle Waffen
RHNSRLL	Unendlich Munition
PTLFGNDS	Level 1 Warp
QTMBGS	Level 2 Warp
GTMNDSBF	Level 3 Warp
NCPGHM	Level 4 Warp
RSTPDFRPL	Level 5 Warp
BGRSD	Level 6 Warp
NBCD	Level 7 Warp
LFRRSBR	Level 8 Warp
DGHTTSRS	Alle Schlüssel
TKNDKK	Gegner zeigen
KNTSFSKS	Flugmodus
BGGNTSS	Discomodus
JFTSPNGDNBRG	Unendliche Leben

TIP 2: Um den Frame-Counter von Turok zu aktivieren, müssen Sie das Spiel mit dem Parameter »-framerate« starten. Dazu legen Sie am besten eine Verknüpfung zur EXE-Datei an. Rufen Sie mit der rechten Maustaste die Eigenschaften auf, und tragen Sie den Parameter im »Ziel«-Feld ein.



Ubik: Kämpfen Sie immer mit dem gleichen Team, um die Agenten schnell zu verbessern.

Ubik

TIP 1: Kämpfen Sie möglichst immer mit demselben Team. Die Eigenschaften der häufig eingesetzten Agenten verbessern sich dann sehr schnell und deutlich gegenüber Ihren Gegnern.

TIP 2: Die Psi-Rüstung, alle Kraftfelder und die Doppellader sind in späteren Einsätzen unentbehrlich.

TIP 3: Bezahlen Sie Ihre Informanten. So gibt's oft wichtige Hinweise oder sogar eine komplette Level-Karte.

TIP 4: Kleine Chipkunde: Für sogenannte »Aufräum«-Einsätze ist ein Erkennungschip sehr wichtig. Investieren Sie in fortgeschrittene Heilungschips, sobald diese verfügbar sind. Halten Sie immer einen oder zwei Moralchips in der Hinterhand, falls einer Ihrer Agenten plötzlich in Panik gerät. Die Geschwindigkeits- und Angriffschips sind im Kampf Gold wert.

TIP 5: Vermeiden Sie es auf jeden Fall, Unbeteiligte zu verletzen oder zu töten. Versuchen Sie immer, eine Erforschungsquote nahe 100 Prozent zu erreichen, um viel Geld zu bekommen.

TIP 6: Wenn es in offenem Gelände zu einem Gefecht kommt, lassen Sie Ihre Agenten in die Knie gehen. Sie sind dann erheblich schwerer zu treffen.

TIP 7: Bevor Sie sich auf ein Feuergefecht einlassen: Vergewissern Sie sich, daß alle Waffen nachgeladen sind, damit Ihre Agenten nicht im Kampf das Magazin wechseln müssen.

TIP 8: Sie können Ihren Psi-Agenten befehlen, ihre Kräfte einzusetzen, indem Sie das entsprechende Fähigkeiten-Symbol auf den Kopf des Agenten unten rechts ziehen.

TIP 9: Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen erforschten Teil der Karte klicken, können Sie Räume vor dem Betreten nach Gegnern absuchen. MD

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Bis zur letzten Schlacht

Battlezone

Wenn der kalte Krieg heiß wird, ist ein kühler Kopf gefragt: Wir haben alle Battlezone-Missionen durchgespielt.

Sowohl der amerikanische als auch der sowjetische Feldzug in Activisions 3D-Strategiehit fordern schnelle Reflexe im Raumgleiter, eine große Portion strategisches Denken und einen kühlen Kopf. Damit Sie den bewahren, haben wir alle Missionen (die ersten drei der NSDF waren bereits in der letzen Ausgabe zu finden) ausführlich beschrieben und weitere Taktik-Tips vorbereitet.

Allgemeine Tips

Geysire **SICHERN**

TIP 1: Wer auf einem von der Basis weiter entfernten Geysir etwas errichten will, sollte ihn zunächst sichern. Gegnerische Patrouillen überleben meist nicht einmal einen einzigen Geschützturm.

Feindliche Schrottfelder **BLOCKIEREN**

TIP 2: Bauen Sie einige mobile Geschütztürme, um sie in einem Schrottfeld aufzustellen, das Ihr Gegner aberntet. Das wird ihm unter Umständen einen so großen Versorgungsengpaß bereiten, daß er den Bau weiterer Kampfeinheiten aufgeben muß.

SILOS *bauen*

TIP 3: Wenn die Gegend um die Basis abgeerntet ist, lohnt sich ein Silo bei großen Metall-Vorkommen – so verkürzen Sie Ihre Transportwege.

Haubitzen **DECKEN**

TIP 4: Haubitzen sind eine nützliche Fernkampf-Waffe, im Nahkampf jedoch schutzlos. Sichern Sie deshalb jede mit einem mobilen Geschützturm.

Scavenger **ABFANGEN**

TIP 5: Zerstören Sie gegnerische Schrottsammler, die meist ungeschützt entlegene Felder abernten. Ohne Scavenger ist der Feind aufgeschmissen.

PANZER *ködern und erbeuten*

TIP 6: Gehen Sie ab und zu »auf die Jagd«: Suchen Sie sich einen einzeln patrouillierenden mittleren Kampfpanzer der Gegenseite und stellen Sie ihm Ihr Gefährt als Köder vor die Nase. Beißt er an, erledigen Sie seinen Piloten per Scharfschützengewehr aus dem Hinterhalt und übernehmen den herrenlosen Panzer. Das verwirrt Ihre Gegner vor allem zu Beginn einer Mission, da sie mit den eigenen Waffen geschlagen werden. Außerdem sind die Tanks der Gegenseite meist mit mehr Munition und besserer Bewaffnung ausgerüstet als Ihre eigenen.

PANZER *und* **BOMBER**

TIP 7: Mittlere Kampfpanzer sind ideal im Gefecht gegen mobile Einheiten des Feindes. Bomber empfehlen sich bei Angriffen auf feindliche Basen.

Auf Walker **VERZICHTEN**

TIP 8: Auf den Bau von Walkern sollte man möglichst verzichten: Durch ihre niedrige Geschwindigkeit halten sie jeden Vormarsch auf. Zur Verteidigung einzelner Gebäude sind Mechs hingegen besser geeignet.

GELÄNDE *ausnutzen*

TIP 9: Nutzen Sie das Terrain um eine gegnerische Basis aus: Wenn Sie hinter einem Berg versteckt sind, können stationäre Geschütztürme Ihnen nichts anhaben – Ihre Erdbebenwaffe »Thumper« hingegen wirkt auch durch den Hügel. Damit ist sie ein gutes Mittel, ohne große eigene Verluste dem gegnerischen Stützpunkt schon einmal einzuheizen.

Kraftwerke **ZUERST** *angreifen*

TIP 10: Vernichten Sie bei einem Angriff auf die Feindbasis zuerst die Kraftwerke, die meist nur schlecht gepanzert sind und die störenden stationären Verteidigungstürme mit Energie speisen.

Auf **DISTANZ** *schießen*

TIP 11: Geschütztürme schalten nur selten auf ihre maximale Schußdistanz von 150 m auf. Aus dieser Entfernung sind sie deshalb ein ideales Ziel.



Zu Tip 12: Schießen Sie zuerst die Fury-Minen ab.

FURY-MINEN *abschießen*

TIP 12: Zum Ende des Spiels hin bekommt man es mit den Furies zu tun, die mit einem recht schwachen Blitzstrahl und einer gefährlichen Flugmine angreifen. Schießen Sie bei Angriffen auf Furies daher immer zuerst die Flugminen ab, bevor Sie sich um das außerirdische Vehikel selbst kümmern.

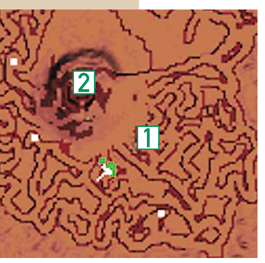


NSDF-Mission 4: Schützen Sie die Fabrik um jeden Preis!

Die NSDF-Kampagne

Alle Einheiten zur **FABRIK** *ziehen*

MISSION 4: Beordern Sie den Recycler sowie die Waffenkammer nach (1), um dort einige Scavenger und möglichst viele mobile Verteidigungstürme zu bauen. Fliegen Sie währenddessen in den Vulkankrater bei (2), wo die Alien-Fabrik liegt. Ihre Waffenkammer katapultiert ein größeres Arsenal an Reparatur-Kits und Munition in den Krater. Anschließend kehren Sie zu Ihrem Stützpunkt zurück und bauen sämtliche Geschütze und den Recycler ab. Mit allen Einheiten geht es wieder in den Krater, wo die Türme aufgestellt werden (den Recycler hinter der Abwehrlinie lassen). Nach der Identifikation der Fabrik versuchen die Sowjets, den Krater zu stürmen. Eintreffende Bomber vernichten Sie schon vor dem Krater, da die es auf die Fabrik selbst abgesehen haben.



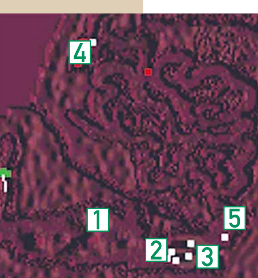
NSDF-Mission 4: Nach der Bauphase wird die Basis verlegt.

Der Weg zum **LAUNCHPAD**

MISSION 5: Fliegen Sie mit allen Gleitern Richtung Süden. Auf dem Weg zur eingekesselten Truppe wird schon bald ein weiteres Ziel ausgemacht – ein außerirdischer Transporter, der bei (1) gestrandet ist. Identifizieren Sie ihn, und fliegen Sie anschließend den Raumhafen bei (2) an. Vorsicht: Bei (3) lauern einige sowjetische Geschütztürme. Wenn die Anlagen des Raumhafens identifiziert sind, bekommen Sie den Auftrag, das gegnerische Launchpad (4) um seine streng geheimen Daten zu berauben.

PATROUILLE *ignorieren*

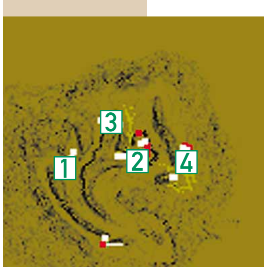
Zum Schutz des Recyclers werden einige Verteidigungstürme gebaut und die restlichen Panzereinheiten zurückgelassen, während man selbst mit Höchstgeschwindigkeit das Launchpad anfliegt. Ignorieren Sie die sowjetischen Patrouillen, und kehren Sie nach dem Datenraub auf dem kürzesten Weg zurück zur Basis, um neue Panzer zu bauen. Die ziehen mit Ihnen nach (5), wo die Schlacht gegen einfallende CCA-Truppen geschlagen wird. Sobald die Sowjets besiegt sind, ruft man den Recycler herbei und hat die fünfte Mission bestanden.



NSDF-Mission 5: Der Raumhafen birgt ein Geheimnis.

Den Außenposten **INFILTRIEREN**

MISSION 6: Plazieren Sie die Waffenkammer, und holen Sie Ihre zusätzlichen Truppen bei (1) ab. Mit denen fliegt man den CCA-Außenposten (2) an, der nur sehr schwer durch einen Frontalangriff ausgeschaltet werden kann. Besorgen Sie sich statt dessen per Scharfschützengewehr eines der gegnerischen Fahrzeuge, um damit unbehelligt in das Lager der CCA einzudringen und die Radaranlage zu zerstören. Alternativ zu dieser Methode kann man auch ohne Raumjäger über die Berge an den feindlichen Geschützen vorbeischleichen und das Array als Einzelgänger ausschalten. Stationieren Sie zuvor die restlichen Einheiten in sicherem Abstand.



NSDF-Mission 6: Führen Sie Ihren Gegner hinters Licht.

Basis im **NW** *bauen*

Nachdem das Radar außer Gefecht gesetzt worden ist, findet man draußen einen Recycler. Auf einem Geysir (3) postiert, sorgt er für den Basis-Aufbau, während Ihre Kampfgruppe die verzweifelten Angriffe verbliebener Sowjet-Einheiten abwehrt. Sobald eine kampfstarke US-Truppe bereitsteht, greift sie die Basis (4) der Russen an und vernichtet sie restlos.

TÜRME *wehren die Walker ab*

MISSION 7: Die CCA trumpft mit Ihrer neuesten Errungenschaft auf – dem Walker, einer stark bewaffneten Kampfeinheit. Um der begegnen zu können, stellen Sie Ihren Recycler auf einen Geysir, der von ebener Fläche umgeben ist. Hier lassen sich gut stationäre Badger-Geschütztürme errichten, die selbst für Walker eine zu harte Nuß sind – zwei bis drei Badgers sichern Ihre Basis ausreichend ab.

Nun wird eine Fabrik errichtet, in der man Bomber baut, die zum Schutz der Sammler in das Schrottfeld beordert werden. Wenn etwa sechs Bomber im Einsatz sind, greifen sie die sowjetische Basis (1) an, um den Recycler auszuschalten. Nutzen Sie die gewonnene Zeit zum Bau neuer Bomber und für die Identifikation der außerirdischen Ruinen bei (2). Ihr nächster Angriff gilt den verbliebenen Gebäuden des russischen Außenpostens.

BOMBER *einsetzen*

NSDF-Mission 7: Mächtige CCA-Walker wollen Ihnen ans Leder.

Vernichtung der sechs **HAUBITZEN**

MISSION 8: Ihre Waffenkammer steuert sofort den nächsten Geysir an. Die Munitionsvorräte Ihres Gleiters sollten für drei der sechs Haubitzen bei (1) ausreichen – schalten Sie die Türme also aus. Ihre Fabrik schwebt nun zum Geysir (2). Das Konstruktionsfahrzeug baut ein Silo, damit die Scavenger die herumliegenden Schrottvorräte einsammeln können. Sobald Sie Munition nachgeladen haben, sind die übrig gebliebenen Haubitzen fällig.

Den **KONVOI** *abfangen*

Nun ist's an der Zeit, sich auf den sowjetischen Konvoi vorzubereiten: Der kommt aus dem Nordosten von (3) und passiert einen schmalen Canyon, der bei Ihrer Basis endet. Die Konstruktionseinheit errichtet drei oder vier stationäre Geschütze am Canyon-Ausgang. Zusätzlich wird die mobile Streitmacht um einige Panzer und einen Schlepper erweitert. Fliegen Sie nun Eskorte für Ihre Schrottsammler, bis die CCA-Kolonne eintrifft. Wenn der sowjetische Stoßtrupp aufgerieben ist, bringt Ihr Schlepper das Artefakt zur Fabrik.



NSDF-Mission 8: Der Feind läuft geradewegs in Ihre Fänge.

Das Artefakt **SCHNELL** *einsammeln*

MISSION 9: Hier ist Tempo angesagt. Ihr Recycler produziert eine Fabrik, die wiederum einige Panzer und einen Schleppgleiter herstellt. Mit denen geht's nach (1), wo das außerirdische Artefakt liegt – der Feind ist allerdings auch schon da. Ihre Panzer greifen an, während Sie sich auf das Artefakt konzentrie-

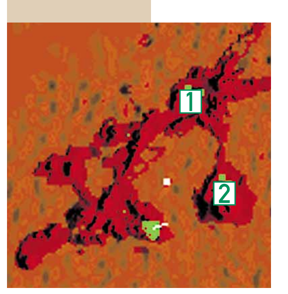


NSDF-Mission 9: Beeilen Sie sich, jede Sekunde zählt!

ren (eventuell gegnerischen Schlepper abschießen) und es bergen (eigenem Schlepper das Aufnehmen des Artefakts befehlen). Eskortieren Sie den Schlepper mit der Reliquie zur eigenen Basis (2) zurück, während sich Ihre restliche Kampfgruppe um Verfolger kümmert. Sobald der Schlepper im Lager eintrifft, ist die Mission bestanden.

Den Verräter **IGNORIEREN**

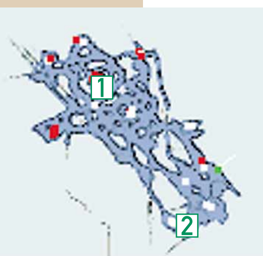
MISSION 10: Da die Schlepper ferngesteuert sind, ist zunächst wenig zu tun: Fliegen Sie den Transportern einfach immer ein Stück voraus. Schlepper 3 wird von einem Verräter gestohlen – darum brauchen Sie sich jedoch nicht zu kümmern. Sobald es auf die eigene Basis (1) zugeht, ist Eile geboten, da sowjetische Truppen bereits mit der Zerstörung der Startrampe beschäftigt sind. Falls sie zerstört wird, ist bei (2) ein weiteres, gesichertes Launchpad zu finden. Achten Sie beim Anflug aber auf Gegner, die Ihren Konvoi von hinten angreifen.



NSDF-Mission 10: Fliegen Sie immer ein Stück voraus.

Feindpanzer **ERBEUTEN**

MISSION 11: Der schwierigste Teil wartet zu Beginn: Ein gegnerischer Gleiter ist zu kapern. Zunächst fliegt man in nördlicher Richtung, bis ein CCA-Panzer erscheint. Springen Sie aus Ihrem Vehikel und laufen Sie in Deckung. Schalten Sie den näherkommenden sowjetischen Piloten aus, um seine führerlose Maschine zu besteigen und die feindliche Anlage auszuspionieren. Vergessen Sie dabei die Missionsbeschreibung – sobald Sie in die Nähe einer CCA-Befestigung kommen, wird eine Identifikation verlangt, die Sie leider nicht haben.



NSDF-Mission 11: Als James Bond auf Spionageeinsatz.

Eine Minute beim **TOWER** *bleiben*

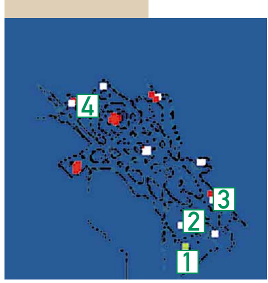
Deshalb fliegt man direkt den Comm-Tower (1) an und nutzt den Überraschungseffekt, um sofort die feindlichen Gefährte auszuschalten. Danach reicht eine Minute in der Nähe des Towers, um seine Geheimnisse zu ergründen. Der aufgescheuchten CCA-Streitmacht entkommt man mit Vollgas Richtung Nav-Punkt (2), an dem die Mission bestanden ist.



NSDF-Mission 11: Spionage im ewigen Eis.

Die **BERGE** *im Westen sichern*

MISSION 12: Am Startpunkt (1) baut der Recycler einige Aufklärer und geht wieder in den Schwebezustand über. Die gesamte Flotte marschiert nach (2), wo der Recycler endgültig aufgestellt und eine Basis mit Geschütztürmen errichtet wird. Um einen freien Geysir für die Fabrik zu erhalten, müssen Sie möglichst bald die sowjetische Einrichtung bei (3) vernichten. Anschließend produzieren Sie eine Streitmacht. Währenddessen sind die Berge westlich der Basis gut zu überwachen, da sich dort gerne feindliche Haubitzen einnisten – eventuell müssen Sie dagegen eigene Türme aufstellen. Sobald einige Panzer bereitstehen, greifen Sie gemeinsam die CCA-Fabrik (4) an, die nur schwach verteidigt ist.

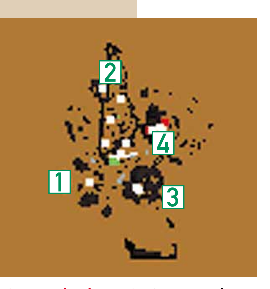


NSDF-Mission 12: Achten Sie gut auf gegnerische Artillerie.

Die Aliens greifen an

NAV-PUNKTE *abklappern*

MISSION 13: Der Recycler stellt eine Konstruktionseinheit her, die das Lager und den naheliegenden Geysir mit fünf bis sechs Geschütztürmen absichert. Nach dem Bau einer Fabrik und eines Truppentransporters (APC) werden die Quellen der drei Notsignale (1, 2 und 3) angeflogen und dortige Überlebende geborgen (dazu den APC den Nav-Punkt anfliegen lassen). Beeilen Sie sich, da nun sporadisch Fury-Einheiten auftauchen, die dem Transporter gefährlich werden können. Die Aliens löschen bald die Sowjet-Basis (4) aus. Kümmern Sie sich um den Rest des Stützpunktes, lassen Sie dabei aber die feindlichen Baracken stehen. Aus denen werden die Überlebenden gerettet, indem Ihr APC die Sowjets aufnimmt und zur eigenen Basis bringt. Eine Eskorte sichert den Transport auf dem ganzen Rückweg.



NSDF-Mission 13: Gestrandete Soldaten sind zu retten.

VERSTÄRKUNG *abwarten*

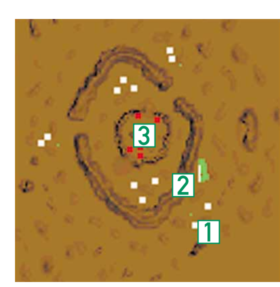
MISSION 14: Die Feinde von gestern sind die Verbündeten von heute: Die Sowjets gehen nun mit Ihren Streitkräften geschlossen gegen die Furies vor. Warten Sie deshalb auf die CCA-Panzerunterstützung, um gemeinsam nach (1) zu marschieren, wo der Recycler aufgestellt und das Lager mit wenigen Türmen gesichert wird. Errichten Sie auch genügend Silos. Nun geht es nach (2), wo unter anderem ein Schrottsammler zu finden ist, den Sie sofort auf Erntetour schicken. Da die Furies mit aller Härte angreifen, lohnt sich der Bau vieler Scavenger nicht. Konzentrieren Sie sich auf ein oder zwei Einheiten – das dauert zwar recht lange, führt aber zum Erfolg.



NSDF-Mission 14: Bei (2) ist ein Sammler zu finden.

Festung mit **THUMPERN** *angreifen*

MISSION 15: Die Fabrik der Furies ist stark befestigt – ein früher Angriff wäre Wahnsinn. Bauen Sie deshalb Ihre Basis bei (1) und möglichst viele Geschütze zur Sicherung. Durch die vielen Fury-Attacken ist

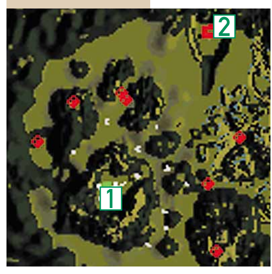


NSDF-Mission 15: Erdbeben zermürben die Furies.

immer genug Schrott in der Nähe. Zwar erscheinen regelmäßig CCA-Einheiten, die Ihnen aber nicht viel helfen können, da sie zu verteilt auftauchen. Produzieren Sie deshalb Ihre eigene Streitmacht; vier Bomber sollten stets bereitstehen. Nun geht die Attacke los: Die vergrabenen Furyminen (2) sind durch Thumper-Beschuß schnell erledigt. Auch die Fury-Basis (3) wird mit Thumpern sturmreif geschossen, bevor Ihre Bomber den Rest des Stützpunktes zu Kleinholz verarbeiten und so die Mission beenden.

Zuerst die **KRAFTWERKE** *bombardieren*

MISSION 16: Den Stützpunkt baut man im Talkessel (1) auf und sichert ihn mit drei Geschützen; die Kampfeinheiten eskortieren derweil den Schrottsammler zum Schrottfeld zurück. Produzieren Sie mindestens vier Bomber, die der Reihe nach die Energieanlagen lahmlegen und nach jedem Angriff zur Aufmunitionierung und Reparatur zurück ins Lager fliegen. Ihre Fabrik stellt währenddessen weitere Bomber her. Wenn die acht Alien-Kraftwerke zerstört sind, greift Ihre Bomberflotte die letzten Furyfabriken (2) an, die von zahlreichen wildgewordenen Alien-Truppen extrem stark verteidigt werden. Die Furies fliehen nach der Zerstörung aller Fabriken und Energieanlagen.



NSDF-Mission 16: Knipsen Sie den Aliens den Strom aus.


NSDF-Mission 17: Feuern Sie auf die Triebwerke des Raumers.

TRIEBWERKE *zerstören*

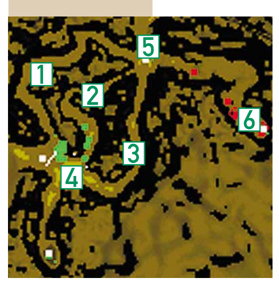
MISSION 17: Diesmal zählt jede Sekunde. Stellen Sie die Basis bei (1) auf, und beordern Sie einen Aufklärer sowie vier bis fünf Panzer oder Bomber an Ihre Seite. Damit geht es nach Norden zum Raumtransporter bei (2). Während Ihres Anflugs produziert der Recycler laufend Geschütze, um die Basis zu sichern. Der gesuchte Transporter wird von einigen Feinden verteidigt. Wenn die eliminiert sind, zerstören Sie die Triebwerke des großen Vehikels, woraufhin das Schiff explodiert. Falls Ihnen die Munition ausgeht, steigen Sie in einen der anderen Gleiter um, um weiterzukämpfen. Nach der Zerstörung des großen Raumschiffs klettern Sie in den Aufklärer und jagen mit Vollgas zurück zum Stützpunkt. Sobald der erreicht ist, haben Sie auch die letzte Schlacht auf amerikanischer Seite gewonnen und unser Sonnensystem gerettet!

NSDF-Mission 17: Das letzte Gefecht gegen die Furies.

Die CCA-Kampagne

Den Konvoi im **TAL** *abfangen*

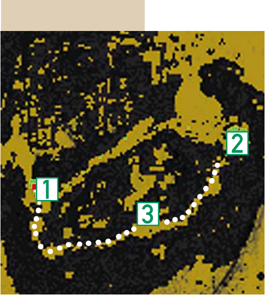
MISSION 1: Ihr Gegner schickt einen Konvoi durch einen der drei Canyons (1, 2 und 3). Verlegen Sie Ihre Basis ins nördlich gelegene Tal (4), in das alle drei Schluchten münden. Errichten Sie eine Fabrik, die möglichst viele Bomber baut, bis Ihr Gegner eintrifft. Mit der bis dahin produzierten Streitmacht ist die NSDF-Truppe kein großes Problem mehr. Den verlorenen Walker bei (5) dürfen Sie erst jetzt einsetzen – falls er nämlich den Konvoi angreift, zieht der sich sofort in die sichere Basis (6) zurück. Deshalb schützt der Mech am besten Ihre Anlagen. Ihr folgender Angriff auf den amerikanischen Außenposten ist schnell von Erfolg gekrönt, wenn Sie erst die Kraftwerke, dann das Silo und die Fabrik ausschalten.



CCA-Mission 1: Verlegen Sie Ihre Basis ins nördliche Tal.

Feindtruppen **UMGEHEN**

MISSION 2: Zwischen Ihren Schützlingen und dem Launchpad (2) steht ein ganzes Geschwader NSDF-Truppen, das Sie besser umgehen. Zerstören Sie zunächst ankommende Patrouillen, um dann statt des mit Nav-Bojen markierten nördlichen Wegs eine südliche Route einzuschlagen (siehe Karte). Die kleineren Aufgebote, die hier angreifen, sind schnell erledigt. Bei (3) stehen Überwachungskameras, die Sie aus größter Distanz zerstören müssen, um Warnmeldungen zu vermeiden. Der weitere Weg ist relativ ungefährlich. Sobald Ihr Stützpunkt erreicht ist, stellen Sie die drei APCs beim Launchpad ab, was den Einsatz erfolgreich beendet.

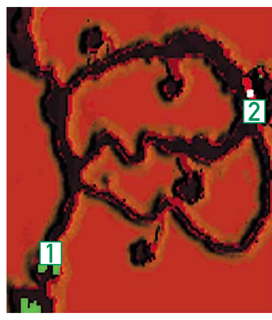


CCA-Mission 2: Auf sicheren Schleichwegen zum Ziel.


CCA-Mission 2: Das Launchpad ist der rettende Ausweg.

Dem **MITTLEREN** *Weg folgen*

MISSION 3: Achten Sie stets darauf, daß Ihre Einheiten in Ihrer Nähe bleiben und keine »Abkürzung« über die Lava nehmen. Die gegnerische Basis (2) ist über drei Zugänge erreichbar: Der untere ist vermint, der obere ein Umweg, bleibt also die mittlere


CCA-Mission 3: Der mittlere der drei Zugänge ist der beste.

Strecke. Folgen Sie ihr bis kurz vor die gegnerische Basis, und zerstören Sie die mobilen Geschütztürme aus maximaler Distanz. Nun ist der Weg zwar frei, doch der Recycler wird von stationären Abwehrtürmen gesichert. Schalten Sie deshalb das nähergelegene Kraftwerk aus, um den Türmen den Saft abzudrehen. Sobald der amerikanische Recycler explodiert, zieht sich Ihre Armee zum eigenen Stützpunkt (1) zurück – geschafft! Während der Mission sollte man NSDF-Angriffseinheiten möglichst aus dem Weg gehen, da der behäbige Grendel-Bomber gegen die flinken Panzertruppen der Gegenseite nahezu keine Chance hat.

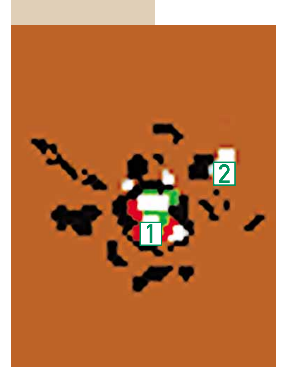
Die BRÜCKE *abriegeln*

MISSION 4: Nachdem Sie Ihren Recycler bei (1) aufgestellt und einige Schrottsammler gefertigt haben, bauen Sie eine Fabrik, die in westlicher Richtung nach (2) schwebt und dort Angriffsgleiter produziert. Sobald vier bis fünf Panzer einsatzbereit sind, räumen sie den Weg bis zur Brücke (3) frei. Anschließend vernichten sie die beiden Haubitzen (4) und (5), wobei das Geschütz bei (4) vom nördlichen Brückenzugang aus einfacher zu erreichen ist. Stellen Sie aber Ihre Streitmacht vorher ab, da die Heißsporne gerne in die Lava springen und damit unwiederbringlich verloren sind. Nach Zerstörung der Haubitzen sammeln sich die Einheiten erneut am Nordzugang der Brücke. Sobald die Schlepper bei (6) eintreffen, versuchen Sowjet-Truppen einen letzten Angriff, den Sie von Ihrer Position aus jedoch leicht abfangen können.

CCA-Mission 4: Die Brücke (3) ist mit Panzern zu befreien.

Sofort die HAUBITZEN *vernichten*

MISSION 5: Der Einsatz beginnt sehr hektisch, da sich Feinde in Ihrer Basis (1) und CCA-Haubitzen auf dem Hügel tummeln. Düsen Sie sofort auf die Anhöhe, um die Geschütze und die restlichen Kampfeinheiten zu vernichten. Zurück in der Basis, heizen Sie den NSDF-Einheiten kräftig ein. Sobald die vernichtet sind, stellt Ihre Fabrik ein Konstruktionsfahrzeug her. Das poliert nun die Stützpunktverteidigung auf, indem es möglichst viele stationäre Geschütztürme produziert. Im Laufe der Mission fallen immer wieder amerikanische Kampfgruppen über Ihr Camp her, die aber durch die neu aufgebauten Geschütze mit Ihrer Unterstützung schnell aufgerieben werden. Nach einigen Gefechten kommt die Meldung über einen amerikanischen Recycler (2) herein. Da er nicht verteidigt wird, stellt er ein leichtes Opfer für Ihre schnelle Abfangtruppe dar.


CCA-Mission 5: Schützen Sie unbedingt die Wissenschaftler.

WALKER *schützen den Recycler*

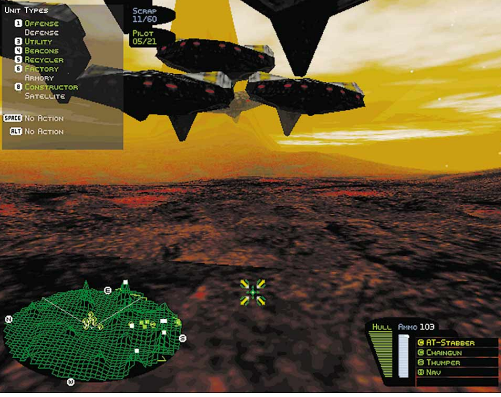
MISSION 6: Die drei Walker sind für den Vormarsch viel zu langsam, also läßt man sie zurück und stellt die Ungetüme zur Verteidigung des Recyclers (1) ab, der auf dem nächsten Geysir die Produktion aufnimmt. Der Trick bei diesem Auftrag ähnelt dem in der zweiten Sowjetmission: Anstatt der vorgefertigten Route zu folgen, fliegen Sie eine alternative Strecke durch den Westen der Karte, die frei von gegnerischen Minenfeldern, Geschützen und Haubitzen ist. Das Lager der Black Dogs (2) wird nur von einigen mobilen Geschütztürmen bewacht. Schalten Sie die zuerst aus, dann steht nichts mehr zwischen Ihnen und der Zerstörung des Hauptquartiers.


CCA-Mission 6: Wieder vereinfacht ein Umweg die Mission.

Gefangene mit dem APC *retten*

MISSION 7: Stellen Sie den APC einige hundert Meter vor dem feindlichen Stützpunkt (1) ab, und vernichten Sie anschließend das Gefängnis. Ihr APC schwebt nun neben die Ruine und nimmt die Gefangenen auf. Wenn alle an Bord sind, bringt man den Transporter nach (2), wo man auch beliebig oft Munition nachladen kann. Der feindliche Recycler ist zu knacken, indem Ihre Armee den gegnerischen Stützpunkt aus südlicher Richtung anfliegt und die mobilen Geschütze ausschaltet. Der Weg zum Recycler ist nun frei, nach seiner Zerstörung haben Sie die Mission gewonnen.


CCA-Mission 7: Befreien Sie Ihre Genossen aus dem Knast.


CCA-Mission 8: Mit dieser Streitmacht hält Sie niemand auf.

Mehrere FURIES *produzieren*

MISSION 8: Bauen Sie Ihr Lager in der Kartenmitte auf, und achten Sie auf NSDF-Türme, die sich im Schrottfeld aufstellen wollen. Sobald Ihr Stützpunkt ausreichend durch stationäre Geschütze gesichert ist, kann der Bau der Fury-Einheiten beginnen. Das wird einige Zeit in Anspruch nehmen – die vertreiben Sie sich solange mit der Jagd auf feindliche Schrottsammler. Sobald vier bis fünf Furies fertiggestellt sind, können Sie die Black Dogs (1) für immer auslöschen. Herzlichen Glückwunsch, Genosse Kommandant! MD


CCA-Mission 8: Das Ende der Black Dogs (1) ist gekommen.

Zombies zurück in die Gruft!

Dark Omen

Söldnerführer aufgepaßt: So machen Sie aus Untoten Knochenmehl.

Wie angekündigt, tobt der Kampf gegen den Dread King diesen Monat bis zum bitteren Ende. Die ersten sieben Schlachten von Dark Omen (Electronic Arts) haben wir schon letzte Ausgabe gelöst. Nun widmen wir uns in aller Ausführlichkeit der kniffligen Hauptkampagne.

Das magische Juwel

GROSSE WÄLDER

Die UN-TOTEN *anlocken*

MISSION 8: Die Untoten warten schon hinter den ersten Hügeln und Büschen auf Opfer. Bilden Sie deshalb am Südrand eine Reihe und locken Sie die Kreaturen mit der Reiterei aus den Verstecken. Wie üblich verfolgen die Gegner das erste Regiment, das sie entdeckt. Mit gefährlichen Einheiten, wie Schwertkriegern und Wights, umkreist die Kavallerie ein paar Hindernisse, während die anderen Truppen die Verfolger unter Beschuß nehmen. Wenn die Zauberpunkte zur Neige gehen, warten Sie eine Weile, bevor Sie sich ins nächste Gefecht stürzen. Das Wight-Regiment im Norden führt das Banner des Mutes mit sich, und sollte deshalb unbedingt besiegt werden – das Banner ist gegen Untote ideal!

MUTBANNER

GRÜNE HÄUTE

Über-rennen der SCHÜTZEN

MISSION 9: Halten Sie sich bei der Truppenaufstellung östlich des Weges. Die Kavallerie überrennt kurzerhand die Bogenschützen auf der östlichen Waldseite. Die Fernkämpfer haben ein weites Schußfeld nach Westen, insbesondere auf den fiesen Schamanen. Nach Norden und Süden sichert je ein Infanterie-Regiment die Stellung ab. Die Gegner nähern sich von alleine, wobei selbst die Riesenkrabbeltiere keine große Gefahr darstellen.

DAMPFENDE PANZER

MISSION 10: Artillerie, Armbrustschützen und Magier suchen direkt unterhalb des Hangs Deckung. Von (1) aus wird mit je zwei Nahkämpfern über beide Flanken ein schneller Schlag gegen die nördliche Ork-Horde (2) geführt. Ein Regiment muß dabei den Big´Uns ausweichen und die Bogenschützen stellen, um ihnen möglichst früh das Blitzbanner abzujagen. Freie Regimenter machen sofort wieder kehrt, um die Fernkämpfer vor einem zweiten Ork-Stoßtrupp aus dem Süden (3) abzuschirmen. Die restlichen Einheiten (1) feuern inzwischen auf die sich nähernden Gegner, um die Stellung nördlich der Straße zu halten. Der Schamane steht dabei ganz oben auf der Abschußliste der Kanoniere – keine Sorge, irgendwann trifft ein Schuß. Ohne Verzug gehen die Nahkämpfer zum Angriff gegen die beiden Bogenschützenregimenter (3) über.

FLANKEN-SCHLAG



Mission 10: Die Ork-Horde (2) mit einem schnellen Schlag vernichten.

BLITZ-BANNER

Die STELLUNG *halten*

DIE HEXEN-TÜRME

MISSION 11: Die Verteidiger der Hexentürme wagen gleich zu Anfang einen kühnen Ausfall. Nah- und Fernkämpfer bilden eine Linie am Feldrand, um die erste Welle der Grünhäute abzufangen. Danach beschießen Kanonen die Bogenschützen oberhalb des Kliffs, bis diese beim Näherrücken scheitern. Wenn kein Ork mehr in Reichweite ist, provoziert ein Vorstoß mit einer billigen Einheit einen zweiten Ausfall. Er besteht aus drei Boarboyz-Rotten, von denen eine das Schild des Ptolos bei sich trägt. Dieses Regiment darf auf keinen Fall entkommen. Zuletzt folgt ein weiterer Vorstoß von einem billigen Regiment gegen die Geschütze. Nach dem Kampf kann entweder die imperiale Artillerie oder der Granatwerfer behalten werden. Wählen Sie den Mörser, da er über eigene Regimenter hinweg feuern kann und somit keine eigene Sichtlinie zum Ziel benötigt.

Provozieren Sie AUSFÄLLE

Schild des PTOLOS *schnappen*

SYLVANIA

MISSION 12: Die Artillerie wird im Nordosten postiert. Über die Schlucht hinweg zerlegt sie die Bogenschützen und den Vampirgrafen. Der teleportiert sich jedoch immer wieder an die gleiche Stelle in Sicherheit. Später können ihn dort ein paar Elitetruppen mit magischen Waffen abfangen. Zuvor räumt die Truppe aber erst langsam den Weg durch das Dorf über die Furt frei. Die Kavallerie geht voran, scheucht ein paar Untote auf und lockt sie in eine vorbereitete Auffangstellung. Achtung: Die Wraiths sind gegen nicht-magische Angriffe immun. Nun ist der Weg zum Schloß frei, und die Komtess überreicht aus Dankbarkeit das Herz der Trauer.

VAMPIR-GRAF *erledigen*

SCHLOSS DRAKENHOF

Fieser HINTERHALT

MISSION 13: Hier trügt der Schein: Die ersten Gegner sind schnell besiegt, aber der Graf hält die meisten seiner Truppen noch in der Hinterhand zurück. Falls die Armee nach Norden zieht, gerät sie in eine Falle und wird von drei Seiten angegriffen. Daher dringt nur ein billiges Regiment, ausgestattet mit dem

Schild des Ptolos, für kurze Zeit bis über den Schienenstrang nach Norden vor, um die Wraiths im Nordwesten anzulocken. Wenn diese vernichtet sind, kommen immer neue Gegner nach. Den Abschluß bildet ein Regiment Wights. Jetzt stehen nur noch ein paar Skelettbogenschützen auf ihren knochigen Beinen. Sobald Graf Carstein auf einen Sprung vorbeischaut, wird er sofort angegriffen. Mit dem Stab von Jet sind die Flammenschädel günstig geworden, und der Zauberer sollte sie reichlich austeilen.

Angriff auf **CARSTEIN**

Die Hand von Nagash

ORKS UND GOBLINS

MISSION 14: Zu Beginn dieser Schlacht geht es sofort den Ork-Bogenschützen (1-3) an den Kragen. Unsere Kavallerie stürmt direkt auf (1) los. Wütende Oger, gedeckt von Zweihändern, greifen (2) an. Artillerie und Armbrustschützen schießen über den Fluß hinweg (3). Währenddessen fangen Magier und notfalls Infanterie alle Gegner ab, die sich der Stellung von (4) oder (5) aus nähern. Von (3) kommt später noch eine Rotte Boarboyz über die Furt geritten. Nach der Schlacht kann man an einem Angriff auf ein Lager der Grünhäute teilnehmen (Mission 15) und dabei die Oger dazu bewegen, sich dem Feldzug anzuschließen. Wer es jedoch eilig hat, reist ohne sie direkt weiter nach Kislev (Mission 16).

FLUSS *als Deckung*

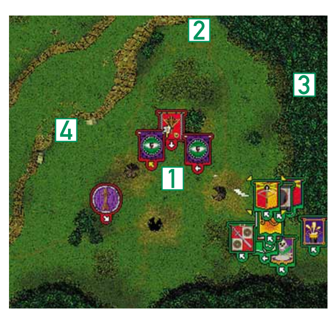


Mission 14: Nutzen Sie den Flußverlauf zu Ihrem Vorteil.

ÜBERFALL AUF EIN LAGER

MISSION 15: Es lohnt sich nicht, in das Lager (1) zu stürmen, um das Goblin-Gold zu sichern. Dies ruft nur Fanatiker aus den Reihen der Nachtgoblins auf den Plan. Setzen die sich dann Richtung (2) ab, krabbeln einem aus den umliegenden Wäldern (3) auch noch ein paar Riesenspinnen in den Rücken. Besser ist es, sich auf die Aufstellungszone zu konzentrieren und die attackierenden Goblins von Fernkämpfern beschießen zu lassen.

FERNKÄMPFER *gegen das Lager*



Mission 15: Das Lager (1) mit Fernkämpfern angreifen.

Die Infanterie hält an einer Flanke die Spinnen (3) zurück, an der anderen machen Sie bei Bedarf Ausfälle hinter den Bäumen hervor. Gefährlicher sind die Orks, die als nächstes aus dem Höhleneingang (4) und den Wäldern (3) quellen. Vor allem der Schamane beschwört oft einen grünen, alles zerstampfenden Riesenfuß. Die ersten Big´Uns führen außerdem das Banner der Arkanen Wache mit sich. Greifen Sie sie daher mit konventionellen Waffen an, denn Magie kann hier nichts ausrichten.

Dem **RIESENFUSS** *ausweichen*

KISLEV

MISSION 16: Unter Ausnutzung der ganzen Breite des Steilhanges erklimmen drei gute Nahkämpfer möglichst schnell die unterste Serpentine, um die ersten Zombies in die Zange zu nehmen. Sofort wagen weitere Truppen den Aufstieg und rücken massiv gegen den nächsten Feind vor, bis das gefährliche Katapult der schreienden Schädel erreicht ist. Die Mörser versuchen derweil, das Feuer der Bogenschützen zu erwidern. Mutig: Der Feuermagier teleportiert sich, ausgerüstet mit Stab von Jet und Banner der Wut, neben das Katapult und verbrennt es kurzerhand – dann flieht er sofort wieder. Sobald die Hauptmacht den zweiten Hang erreicht hat, formiert sie sich neu, damit sie den weiter oben auf der Lauer liegenden Gegnern nicht unvorbereitet entgegentritt. Um sich die Unterstützung seiner Wölfe für die Dauer der Kampagne zu sichern, sollte man später mit Ragnar auf die Jagd nach Trollen gehen (Mission 17). Enttäuscht man den alten Kumpan, geht es bei Mission 18 weiter.

Feuermagier verbrennt **KATAPULT**

Neu **FORMIEREN**

TROLL-LAND

MISSION 17: Die Troll-Jagd bereitet keine großen Probleme: die Truppe macht es sich auf der Osthälfte des Hügels gemütlich. Sämtliche Fernkämpfer genießen die Aussicht von der Kliffkante herab auf die anstürmenden Trolle. Wagt es einer, seitlich den Hügel zu erklimmen, stoppt ihn Infanterie, und die Kavallerie fällt ihm in den Rücken. Ragnars Wölfe machen zum Schluß noch einen Ausflug in die Ebene hinunter, um auch die letzten Biester anzulocken.

Gegner **VON OBEN** *beschießen*

NÖRDLICHE WÜSTE

MISSION 18: Diesmal machen die Untoten keine Anstalten, von selbst anzugreifen. Anstatt blindlings vorwärts zu stürmen, locken Sie die Gegner aus der Reserve. Die Artillerie postiert sich ganz im Nordosten und dezimiert die ersten beiden feindlichen Regimenter. Die anderen Einheiten bilden derweil eine Verteidigungslinie neben den Artillerie-Trupps. Sobald der Feuermagier genug Magiepunkte hat, teleportiert er sich hinter das Katapult der schreienden Schädel, läßt drei Feuerbälle los und verschwindet wieder. Nun fühlen sich die ersten Untoten genötigt, gegen die Verteidigungsstellung anzurennen. Ein weiterer Besuch des Magiers und die Vernichtung des Katapults tritt dann die zweite Welle los. Ein Regiment Skelettkrieger bringt dabei das Sturmschwert mit. Zum Abschluß bleibt den Armbrustschützen die Aufgabe, die verbliebenen Bogenschützen von Hügel zu Hügel über maximale Distanz zu vernichten.

Gegner **REIZEN** *bis er angreift*

KATAPULT *zerstören*

Zweite **ANGRIFFS-WELLE**

HAND GEFUNDEN

MISSION 19: An der Ostseite der Anhöhe verschanzen sich die Einheiten und wehren den ersten heftigen Ansturm ab. Die Kavallerie-Regimenter postieren sich seitlich und fallen den Angreifern in den Rücken. Stillstehende Untote ohne Feindberührung sind ideale Ziele für eine Feuersbrunst. Sobald die Kavallerie ein Stück weit nach Norden reitet, stürmen die Kampfwagen der lebenden Leichname heran. Jetzt

FEUERS-BRUNST *gegen Untote*

sind nur noch wenige Untote bei der Hand von Nagash im Norden verblieben. Um ihnen den Garaus zu machen, gehen sämtliche Truppen zum Angriff über.

Der schwarze Gral

AXTSCHARTENPASS *Gegner* EINZELN *ausschalten*

MISSION 20: Alle Gegner kommen nacheinander den Paß von Norden herunter. Man muß sie nur am Ende des Tales gebührend in Empfang nehmen. Besonders effektiv ist hier der Feuermagier mit der Spruchkombination »purpurner Schwarm« gefolgt von »Flammensturm«. Später kann man einer Einladung zur Lichtung der Könige folgen (Mission 21A) oder weiter nach Mousillon reisen (Mission 21B).

LOREN

MISSION 21A: Wenn die Kriegsmaschinen der Gegenseite zerstört sind, löst der erste Treffer auf einen weiteren Feind den Angriff der Untoten von Norden und Osten aus.

Einheiten L-FÖRMIG *postieren*

Die Attacke scheitert aber an der L-förmigen Verteidigungsstellung (siehe Bild). Die Reiterei hat währenddessen Gelegenheit, ein paar Skelettbogenschützen zu überfallen. Nach der Schlacht bittet ein Baummensch (der wohl mächtigste Einzelkämpfer im Spiel) um Hilfe. Wer mit ihm geht, kommt zu Mission 22A, wer ablehnt, liest bei Mission 22C weiter.



Mission 21: Die Kanone beharkt das westliche, der Mörser das östliche Katapult.

BRETONIA – DIE MÜHLE

MISSION 21B: Der Mörser stellt sich im Südosten auf und beharkt gemütlich alle sichtbaren Ziele. Sobald es sicher ist, zieht ein Kundschafter östlich der Mühle zum Bach und erspäht die letzten Gegner, die sich auf der Insel verbergen. Sobald auch diese eliminiert sind, besetzen Sie unter Führung der Armbrustschützen die Insel in einem Rutsch und bereiten den letzten auftauchenden Untoten in der Furt ein nasses Grab. Als nächstes steht eine heftige Balgerei mit Orks und Goblins (Mission 22B) oder die sofortige Weiterreise nach Mousillon (Mission 23) auf dem Programm – Sie haben die Wahl.

Besetzen der INSEL

BAUMMENSCH

MISSION 22A: Drei starke Einheiten blockieren den östlichen schmalen Anstieg auf die Anhöhe. Was der inzwischen äußerst mächtige Feuermagier nicht verbrennt, wird von sämtlichen Fernwaffen zersiebt und scheitert spätestens beim Aufstieg am Steilhang. Ein Infanterie-Regiment nimmt gemeinsam mit einem Kavallerie-Trupp die wenigen Feinde in die Zange, die über den westlichen Abhang die Anhöhe erklimmen. Kommen keine Opfer mehr nach, wird es Zeit, dem Nekromanten und seinen wenigen verbliebenen Verteidigern einen Besuch abzustatten. Weiter geht's nun mit Mission 23.

Blockieren der ANHÖHE

ALLES WAS GRÜN IST

MISSION 22B: Sobald die anrückenden Infanterien geschwächt sind, brechen die stärksten Kavallerien bis zur Steinschleuder im Osten durch. Der Schamane greift bevorzugt die Reiter an und sollte deshalb schnell überrannt werden. Von Nordosten und Südosten erhalten die Orks weitere Verstärkungen, die sich der Reihe nach ausschalten lassen. Es folgt die Mission 23.

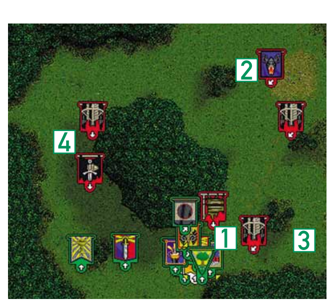
Sofort zur STEINSCHLEUDER

WALDKAMPF

MISSION 22C: Nach (1) hin schotten Sie die Waldschneise gegen die Angreifer ab. Der Feuerzauberer stoppt und versengt dabei die gefährlichen Skelettreiter. Von (2) aus nähert sich ein Vampirgraf, und aus Richtung (3) erhalten die Untoten noch weitere Verstärkungen. Nach etwas Vorarbeit durch unseren Mörser kann die Lichtung (4) mit ein paar Reitern von den Schützen befreit werden.

FEUERZAUBER *nutzen*

Der VAMPIR *raucht*



Mission 22C: Ist die Lichtung (4) frei, können Ihre Reiter vorstürmen.

NORD-BRETONIA

MISSION 23: Ihre Armee bezieht eine ausgedehnte Stellung und vernichtet auf Distanz das erste Katapult und die Skelettbogenschützen. Unter Führung der Pistoliere wird danach die nordwestliche Ecke erstürmt. Eine Reiter-Abteilung dringt dabei bis zu den Katapulten durch. Gelingt dies nicht, hilft der Zauber.

PISTOLIERE *greifen zuerst an*

MOUSILLON

MISSION 24: Aus einer sicheren Stellung zwischen den Häusern heraus werden die ersten Bogenschützen vertrieben. Eine Kavallerie provoziert mit zwei Vorstößen je eine Angriffswelle der Verteidiger. Dabei darf sie nicht zu weit vordringen, um nicht die Aufmerksamkeit der schwarzen Gralsritter auf sich zu ziehen. Später arbeiten Sie sich durch die Schützen an die Ritter heran und vernichten sie durch einen kombinierten Angriff von allen vier Seiten.

Von vier Seiten auf die GRALSRITTER

SCHWARZE PYRAMIDE

MISSION 25: Die Kanoniere bauen ihre Waffen in der Mitte und soweit nördlich wie möglich auf (1). Der ersten Welle legt man Feuersbrünste in den Weg, umgeht sie mit der Kavallerie und fällt ihnen in den Rücken. Danach findet der Dampfpanzer Zeit, die Skelettschützen hinter den Pyramiden (2 und 3) zu vernichten. Währenddessen zerbröseln Kanone und Mörser die Bogenschützen (4, 5) und die Mumien im Zentrum (6). Wenn dann das vordere Katapult und die Bogenschützen (7) dran sind, wird der Dread King (8) richtig sauer und greift persönlich in die Schlacht ein. Ist er mit vereinten Kräften besiegt, werden durch einen Vorstoß ins Zentrum (6) die letzten Mumien begraben. Danach müssen Sie nur noch die restlichen Katapulte (9 und 10) zerstören. HH

Den MUMIEN *in den Rücken fallen*



Mission 25: Sobald der Dread King (8) auftaucht, stürzen sich alle auf ihn.

Der DREAD KING *greift an*

Mehr Erfolg beim Alien-Brutzeln

Incubation Mission Pack

Mit diesen Tips werden die schwierigen Missionen des Incubation-Addons lösbar.

Kräftig am Schwierigkeitsgrad gedreht hat Blue Byte bei ihrem Mission Pack zu Incubation. Wir stellen Ihnen redaktionserprobte Taktiken vor, mit denen Sie den Mutanten einheizen.

Team-Ausrüstung

EQUIPMENT-Trick

TIP 1: Bug oder Feature? Im Mission Pack gehen in Waffen investierte Equipment-Punkte nicht verloren: Sie können beispielsweise eine Heavy Machinegun (50 Punkte) gegen einen Flammenwerfer (40 Punkte) tauschen und bekommen die 10 Punkte Differenz gutgeschrieben. Sie müssen sich aber trotzdem die 40 Punkte leisten können, sonst bleibt der Kaufen-Knopf dunkel. Auf diese Weise sind Sie viel flexibler und können sich besser auf einzelne Missionen einstellen. Der Trick funktioniert allerdings nur mit Waffen.

Ideale REIHENFOLGE

TIP 2: Rüsten Sie in den ersten Missionen Ihre Leute in dieser Reihenfolge aus: Standard Assault Rifle (hat 10 Schuß und ein Bajonett), Ammo-Pack (verdoppelt die Munition), Servo-System (1 Aktionspunkt mehr), Light Stimulants (pro Mission einmalig 1 AP mehr) und Standard Armor (reicht 'ne ganze Weile).

SCHWERE Waffen

TIP 3: Warten Sie mit schweren Waffen lieber etwas. Sie taugen erstens nicht zum automatischen Gegenfeuer, zweitens verschlingen sie viele Talentpunkte – die in Tip 2 beschriebenen Objekte haben Vorrang! Drittens ist es eine Kunst, Marines mit Flammenwerfer oder Maschinengewehr Erfahrungspunkte sammeln zu lassen. Hier hilft nur gezieltes Verwunden von Gegnern, damit anschließend der Schwere-Waffen-Marine den Kill für sich verbuchen kann.

Alle KISTEN öffnen

TIP 4: Meist gibt es in den Missionen kein echtes Zeitlimit (außer, daß Ihre Munition ab- und die Gegnerzahl zunimmt). Sammeln Sie deshalb alle Ausrüstungskisten auf, die herumliegen, auch wenn's aufwendig ist. Lassen Sie immer Ihre eigenen Leute die Kisten öffnen: Es wäre zu schade, wenn ein NPC (wie Simon oder Dr. Reich) eine Konditionssteigerung oder ein spezielles Extra geschenkt bekäme...

Killer-Kampftaktiken

NAHKÄMPFE sind wichtig

TIP 5: Nahkämpfe sind im Mission Pack wichtiger als im Hauptprogramm – die Gegner sind zahlreicher und die Munition knapper. Waffen mit Bajonett machen sich bezahlt. Vor allem die lila Standardgegner, die Squee'Coos sowie die Spinnen kann man wunderbar im Nahkampf ausschalten. Dazu müssen Sie abschätzen, bis wohin sich diese Gegner in ihrem Zug bewegen können. Spinnen dürfen nicht an Sie herankommen, zwei oder drei Klauenhiebe von Ray'Thers hält aber jeder Ihrer Jungs aus. Dann im eigenen Zug einen Schritt nach vorne machen, zustechen und wieder zurückziehen. Wenn Sie im letzten Spiel-Drittel die Kettensäge haben, dürfen Sie sich mit der gleichen Taktik auch an stärkere Gegner wagen.



Die Größe der Flammen zeigt die Brenndauer an: (A) noch 1 Runde, (B) noch 2 oder 3 Runden, (C) noch 4 Runden.

Eingänge VERSIEGELN

TIP 6: Das Versiegeln von Monster-Eintrittspunkten ist Gold wert. Anfangs ist nur Simon dazu in der Lage, später gibt's das Explosion-Pack normal zu kaufen. Vorsicht: Lieber eine Runde länger einplanen und in zwei Feldern Entfernung vom Zugang in den Defensivmodus gehen, als direkt daneben den Zug beenden, um dann von frischen Aliens attackiert zu werden.

TÜREN helfen

TIP 7: Nur die neuen Gore'Coos können Schotts öffnen. Oft ist es auf dem Rückzug besser, statt auf Defensivfeuer einfach aufs Türschließen zu setzen. Gegnerverseuchte Räume räumen Sie so frei: Vorderer Marine öffnet das Schott, feuert und weicht mit den letzten zwei Aktionspunkten zur Seite. Dann kommt der nächste, feuert und weicht mit seinem letzten AP zur Seite. Der dritte Marine rückt vor, feuert und schließt die Tür. Sie werden die machtlosen Mutanten förmlich vor Wut schreien hören!

FLAMMEN-Spiele

TIP 8: Jeder Flammenwerfer-Schuß macht das getroffene Feld für drei Runden unpassierbar. Beim Feuern im B-Modus (kostet doppelt Munition) werden das getroffene Feld für vier und die acht umliegenden Felder für drei Runden entflammt. Nochmaliges Feuern auf dieselbe Stelle bringt keine Verlängerung. Die Größe der runden »Flammenbasis« zeigt, wie lange diese Stelle noch brennen wird. Wenn Sie genau auf das Feld einer offenen Tür feuern, letztere schließen und wieder öffnen, sind die Flammen sofort weg.

Kommando-BANNER

TIP 9: Da ab der neunten Mission Captain Rutherford fest im Team ist, können Sie sich das sündteure, aber wahnsinnig nützliche Kommando-Banner sparen – sie hat eh eines. Die Bannerträgerin bringt jedem Marine im Umkreis von drei Feldern zwei gewichtige Vorteile: Zum einen wird sein Defensivfeuer auch von Gegnern ausgelöst, die sich in seinem Rücken bewegen. Zum andern hat er einen AP pro Runde mehr. Deshalb sollten vor allem langsamere Marines immer in Rutherfords Nähe bleiben. LA

Ratgeber für Kolonisten

Anno 1602

Unsere erprobten Taktiken zum tollen Aufbau-Wirtschafts-Strategiemix Anno 1602 eröffnen Ihnen blühende Siedlungen im Handumdrehen.

Wenn Sie Anno 1602 erfolgreich meistern wollen, sollten Sie von Anfang an sehr gezielt vorgehen. Unsere Hinweise helfen, die ersten Hürden auf dem Weg zum Stadtstaat erfolgreich zu meistern. Außerdem konnten wir dem Hersteller Sunflowers geheime Tips zu den ersten fünf Szenarien entlocken.

Erste Schritte

Die **RICHTIGE** *Insel*

TIP 1: Auch wenn es etwas länger dauert: Suchen Sie sich für Ihre erste Kolonie eine möglichst große Insel. Darauf sollte sich ein Gebirge für die spätere Erz- oder Steinproduktion befinden.

ZWEITE *Insel sichern*

TIP 2: Sobald das erste Kontor steht, beladen Sie Ihr Schiff mit acht Einheiten Holz und elf Werkzeugen, um eine weitere Niederlassung zu gründen. Auf dieser Zweitinsel sollten andere Pflanzen wachsen können als auf Ihrem Hauptwohnsitz. Im Idealfall findet sich hier auch noch Gold (oder Erz, falls Sie auf der ersten Insel keine Vorkommen haben). Ein Kontor sichert Ihnen das zweite Eiland, das Sie vorerst vernachlässigen können. Errichten Sie außerdem ein Forsthaus und eine Fischerhütte, während Ihr Schiff zur Hauptinsel zurücksegelt.



Erschließen Sie zu Beginn gleich zwei Inseln.

Mehrere **FÖRSTER** *ansiedeln*

TIP 3: Zurück auf der Hauptinsel, bauen Sie drei bis vier Forsthäuser, um den Holznachschub anzukurbeln. Pflanzen Sie zusätzliche Bäume in den Waldlichtungen, damit die Förster genug zu tun haben.

Mit Holz **HANDELN**

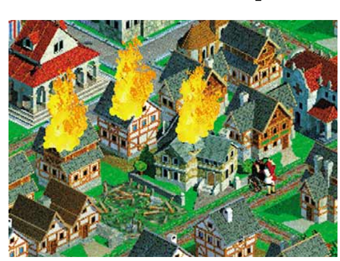
TIP 4: Schließen Sie mit jedem Nachbarn Handelsverträge ab, und beliefern Sie die Konkurrenz gleich mit Ihrem überschüssigen Holz. Dadurch werden die computergesteuerten Parteien von Anfang an positiv gestimmt, was die Kriegsgefahr deutlich vermindert und Ihr Startkapital stark aufbessert.

Viele **HÄUSER** *bauen*

TIP 5: Um neue Bauoptionen zu erhalten, müssen genügend Einwohner die nächsthöhere Entwicklungsstufe erreicht haben. Errichten Sie deshalb gleich so viele Wohnhäuser wie möglich, damit genug Wohnraum vorhanden ist, und eine Kapelle.

Weg für **FEUERWEHR** *freihalten*

TIP 6: Sorgen Sie dafür, daß jedes Wohnhaus an eine Straße angrenzt. Dadurch können Feuerwehrleute und Ärzte später jedes Haus leicht erreichen.



Wenn jedes Haus an eine Straße grenzt, sind Brände schnell gelöscht.



LÜCKEN *freihalten*

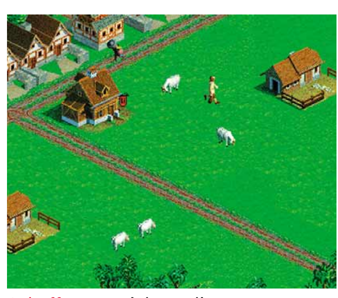
TIP 7: Beim Bau der Wohnungen sollten Sie genügend Platz für spätere Erweiterungen wie Wirtshaus, Schule oder Kirche lassen. Neunerblöcke mit drei Feldern Kantenlänge sind dafür ideal und erlauben notfalls zusätzliche Wege. Nach dem Bau einer Kirche sind nahegelegene Kapellen überflüssig und können abgerissen werden.



Lassen Sie Platz für öffentliche Gebäude – mindestens 3 x 3 Felder.

SCHAF-FARMEN *anlegen*

TIP 8: Als erstes werden Ihre Untertanen nach Stoffen verlangen. Errichten Sie deshalb gleich mindestens zwei Schaffarmen sowie eine dazu benachbarte Wollweberei.



Schaffarmen sichern die ersten Luxuswünsche Ihrer Untertanen.

Tips für Fortgeschrittene

GASTHÄUSER *heben die Moral*

TIP 9: Ab der zweiten Entwicklungsstufe hebt Alkohol die Stimmung Ihrer Leutchen – und die Steuermoral. Ein Gasthaus dient Ihnen dabei als günstiges Zwischenlager und versorgt die Einwohner auch über längere Zeiträume gleichmäßig mit Rum und Wein.

Steuern **SENKEN**

TIP 10: Ihre Untertanen fordern eine Ware, die Sie weder kaufen noch selbst herstellen können? Kein Problem: Senken Sie die Steuern, bis die Kolonisten eine weitere Warenart verlangen. Wenn Sie die liefern, steigt die Zufriedenheit. Zusammen mit der Steuersenkung sind die Bürger dann so gut drauf, daß sie bald die nächste Entwicklungsstufe erreichen – und das zuerst geforderte Gut selbst herstellen können.

Mit dem Schiff **AUFKLÄREN**

TIP 11: Anno 1602 kennt zwar keinen Fog of War, doch die Eingeborenen und Piraten sind trotzdem gut versteckt. Schicken Sie Ihr Schiff deshalb auf Erkundungsfahrt, um Dörfer und Piratennester aufzuspüren. Letztere finden Sie übrigens leichter, wenn Sie Seeräuberschiffe vorsichtig »beschatten« (verfolgen). Außerdem entdeckt Ihr Schiff beim Erforschen der Inseln oft weitere Goldvorkommen.

Schiffe und Kontore **BENENNEN**

TIP 12: Die Möglichkeit, Schiffe und Kontore mit Namen zu versehen, ist im späteren Spielverlauf äußerst nützlich. Klicken Sie dazu auf den vorgegebenen Namen, um einen neuen einzugeben, der die Haupt-Funktion des Kontors oder Schiffs beschreibt (z.B. »Baumwoll-City«, »Kakao-Transport«). So behalten Sie auch bei mehreren Inseln und Flotten den Überblick, welche Handelsrouten die Segler abklappern.

Die Militärschiene

KANONEN *bereithalten*

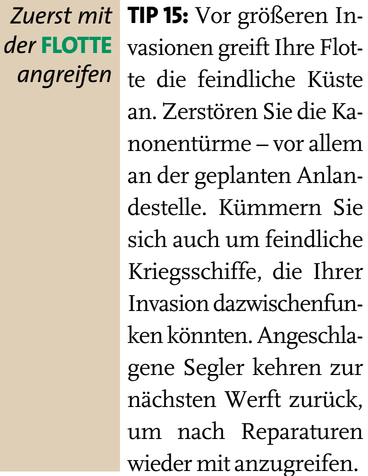
TIP 13: Halten Sie stets einen Grundstock an Kanonen in der Hinterhand, um neue Schiffe und Wachtürme sofort damit ausstatten zu können. Außerdem sind Artilleristen so im Verteidigungsfall schneller rekrutiert.

Beim Feind **SPIONIEREN**

TIP 14: Suchen Sie vor eigenen Invasionen nach Schwachstellen beim Gegner: Wo hat seine Stadtmauer Lücken? Wo können Sie gefahrlos anlanden? Wo steht die Verteidigungsarmee? Sind Kriegsschiffe in der Nähe, die den Truppentransport gefährden?

Zuerst mit der **FLOTTE** *angreifen*

TIP 15: Vor größeren Invasionen greift Ihre Flotte die feindliche Küste an. Zerstören Sie die Kanonentürme – vor allem an der geplanten Anlandestelle. Kümmern Sie sich auch um feindliche Kriegsschiffe, die Ihrer Invasion dazwischenfunken könnten. Angeschlagene Segler kehren zur nächsten Werft zurück, um nach Reparaturen wieder mit anzugreifen.





Greifen Sie vor der Invasion die Verteidigungsanlagen mit Ihren Kriegsschiffen an.

KONTOR-TRICK

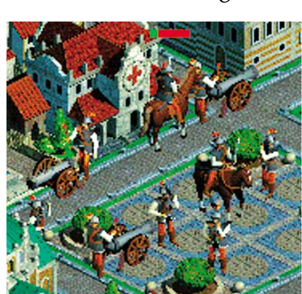
TIP 16: Bevor Sie mit Ihren Mannen zu einem Feldzug aufbrechen, sollten Sie unbedingt ein Schiff mit Baumaterialien für ein Kontor ausrüsten (drei Holz, fünf Werkzeuge). Sobald später die feindlichen Türme, Markthallen und das Kontor zerstört sind, können Sie letzteres blitzschnell durch Ihr eigenes ersetzen und so auf einen Schlag neue Ländereien und die unzerstörten Feindbauten erobern.

Flotte **UNTERSTÜTZT** *Armee*

TIP 17: Ihre Kriegsmarine gibt den Landungstruppen Rückendeckung, wenn sie an Land gehen. Halten Sie Ihre Armee anfangs in Küstennähe, damit die Schiffsgeschütze die anstürmenden Verteidiger abwehren helfen. Die Landkanonen bleiben bei den Seglern.

Verwundete **HEILEN**

TIP 18: In Gefechten verladen Sie über das Verwundeten-Icon alle Verletzten schnellstmöglich auf ein Schiff, um sie Richtung Heimat zu schicken. Denn nur bei Ihrem eigenen Arzt können Sie die Soldaten heilen – und das ist deutlich billiger, als frische Truppen zu rekrutieren!



Verletzte können Sie nur in den eigenen Städten heilen.

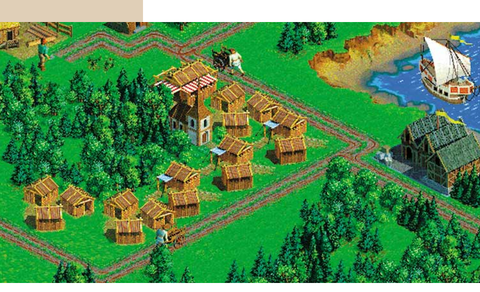
ARMEE *nicht auflösen*

TIP 19: Auch wenn ein stehendes Heer teuer ist: Lösen Sie es selbst in Friedenszeiten nicht komplett auf. Die Unterhaltskosten machen nur einen Bruchteil dessen aus, was die Ausbildung neuer Truppen kosten würde. Außerdem sind Sie so nie ganz wehrlos.

Die ersten fünf Szenarios

ERSTE SIEDLUNG

SZENARIO 1: Wählen Sie sofort die größtmögliche Insel aus, und gründen Sie dort ein Kontor. Ihre Waren entladen Sie nun vollständig an Land. Den Marktplatz errichten Sie am besten am Rand des Einzugsgebiets Ihres Kontors, um auf diese Art das eigene Gebiet möglichst rasch zu erweitern. Ein Jäger und zwei Fischerhütten sichern Ihre Nahrungsmittelversorgung, zwei bis drei Forsthäuser den Holznachschub. Mit einer Kapelle und 10 bis 20 Wohnhäusern dürfte die geforderte Einwohnerzahl bald erreicht sein.



Mit unseren Tips floriert die erste Siedlung binnen kurzem.

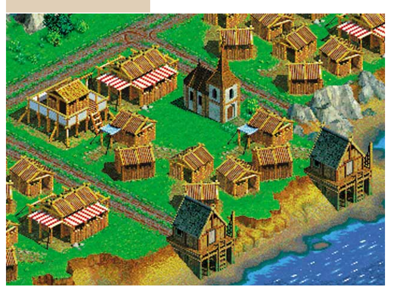
SCHAFFARM *und* **WEBEREI**

Nach kurzer Zeit verlangen Ihre Pioniere Stoffe, weshalb Sie zwei Schaffarmen auf einmal anlegen – das lastet eine Weberei voll aus. Achten Sie dabei darauf, daß alle Felder im Einflußbereich der Farmen frei sind und so genug Platz für die Wollblöker lassen (notfalls ein paar Waldstücke abholzen). Jetzt fehlt nur noch die Webstube, und die Stoffproduktion

kann starten. Sobald genug Pioniere zu Siedlern geworden sind erhöhen Sie die Steuer, um eine positive Bilanz zu erzielen und das Szenario zu gewinnen.

ALLES VON AUSSERHALB

SZENARIO 2: Da die Ausgangsinsel fest vorgegeben ist, brauchen Sie sich um den idealen Standort nicht zu kümmern. Sichern Sie zunächst die Nahrungsmittelversorgung mit einem zweiten Fischer. Laden Sie dann ausreichend Holz und Werkzeuge auf ein Schiff, um auf einer großen Insel ein zweites Kontor zu bauen. Mit mehreren Holzfällern vermeiden Sie lästige Versorgungslücken beim Baumaterial. Nun fehlen noch die beiden obligatorischen Schaffarmen und eine Weberei, und schon kann der rasante Aufschwung Ihrer kleinen Kolonie beginnen.



Durch die Kapelle in der Mitte fühlen sich alle Bewohner gleich besser.

PLATZ *schaffen*

Reißen Sie nun auf der ersten Insel ein paar Häuser ab, und errichten Sie einen Marktplatz. An einer möglichst zentralen Stelle plazieren Sie dann noch eine Kapelle und überziehen die restlichen freien Flächen mit Wohnhäusern. Von nun an müssen Sie nur noch den automatischen Ausbau der Wohnungen abwarten und gegebenenfalls ein paar Werkzeuge nachkaufen, damit genug Baumaterial bereitliegt.

ERZGEWINNUNG

SZENARIO 3: In diesem Szenario ist die Wahl der richtigen Insel äußerst wichtig. Es gibt zwei Wege zum Erfolg: Zum einen können Sie von vornherein zwei Inseln erschließen. Errichten Sie auf der ersten die Wohnhäuser und auf der zweiten die gesamten Produktionsstätten. Oder aber Sie entdecken mit etwas Glück ein Eiland, auf dem sich Erzvorkommen befinden und das gleichzeitig genug Platz zur Bevölkerungsentwicklung bietet.



Die Schmelze verarbeitet Erz aus der Mine zu Eisen, bis zehn Tonnen beisammen sind.

SIEDLER *zu* **BÜRGERN** *machen*

Errichten Sie in beiden Fällen rund 30 Wohnhäuser, eine Kapelle, einen Marktplatz und ein Wirtshaus (sobald möglich), damit sich ausreichend Siedler zu Bürgern entwickeln können. Danach stellen Sie wie gewohnt die Versorgung mit Stoffen her. Legen Sie eine Tabakplantage samt zugehörigem Verarbeitungsbetrieb an. Jetzt müssen Sie nur noch die Alkoholversorgung decken (eventuell beim fliegenden Händler einkaufen), und die Bevölkerungsentwicklung nimmt ihren Lauf. Ab der dritten Entwicklungsstufe (Bürger) können Sie dann endlich Erzmine sowie Erzschmelze bauen und so die geforderten zehn Tonnen Eisen produzieren.

FREMDVERSORGUNG

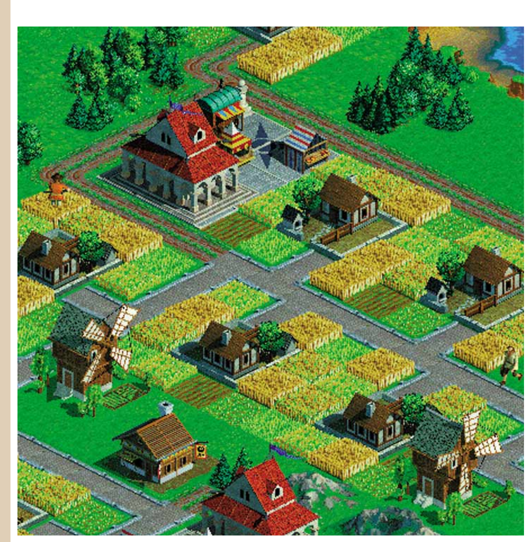
SZENARIO 4: Errichten Sie zunächst ein Kontor, und konzentrieren Sie sich dann auf die Versorgung mit Ziegeln. Wenn der Steinmetz angesiedelt ist und fröhlich in seinem Steinbruch werkelt, können Sie in Ruhe die Siedlung erweitern, bis die Ausbaustufe zum Bürgertum erreicht ist. Errichten Sie einen Marktplatz, eine Kapelle, ein Wirtshaus und eine Schule.

ARZT *und* **FEUERWEHR** *ansiedeln*

Sicherheitshalber sollten Sie auch noch Feuerwehr und Arzt ansiedeln. Wenn Sie die benötigten Güter (Alkohol, Tabakwaren) ausschließlich beim Computerspieler einkaufen, müssen Sie die Finanzen gut im Auge behalten. Ihre Ziegel lassen sich beispielsweise leicht an den Mann bringen und füllen so das Stadtsäckel wieder auf. Auf der Insel wachsen Wein und Tabak nur mit einer Effektivität von 50 Prozent. Wenn Sie die Siedlung nur mit Erträgen aus eigenem Anbau versorgen wollen, müssen Sie deshalb unbedingt mehrere Produktionsstätten der gleichen Art anlegen.



Wirtshaus, Schule und Kapelle stehen schon, bald ist das Missionsziel erreicht.



Spezialisieren Sie Ihre Versorgungsinseln auf einen Produktionszweig – hier ist es die Landwirtschaft.

DIE PRÜFUNG

SZENARIO 5: Alles beginnt mit der Errichtung eines Kontors auf der größten Insel. Bauen Sie dann eine Stadt, indem Sie ähnlich wie im Szenario »Erste Siedlung« vorgehen. Erschließen Sie weitere Versorgungsinseln, und stellen Sie die Belieferung mit Alkohol und Tabakwaren sicher. Auch hier ist der Aufstieg Ihrer Leute zu Bürgern entscheidend, um das Szenario zu gewinnen. Dazu benötigen Sie rund 40 Wohnhäuser, die etwa 500 Einwohner der geforderten Entwicklungsstufe beherbergen.

SCHULE *errichten*

Sobald das Bevölkerungsziel erreicht ist, müssen Sie nur noch eine Schule bauen und darauf achten, daß alle Bewohner ausreichend mit Stoffen, Tabakwaren und Alkohol versorgt sind. MD

Den Außerirdischen auf der Spur

Incoming

Wenn der Energiebalken beim UFO-Zielschießen schneller gegen Null geht als Ihnen lieb ist, sollten Sie sich unsere Tips genauer ansehen.

Die ersten Missionen von Rage Softwares Ballerspektakel Incoming sind ziemlich schnell geschafft. Doch der Schein trügt: Zu den höheren Levels hin zieht der Schwierigkeitsgrad gewaltig an und läßt nur flinke Feuerfinger wieder heil auf die Erde zurückkehren. Mit den folgenden Tips und etwas Ausdauer dürfte die Alienjagd auch für Ungeübte kein Problem sein.

GRAFIK *anpassen*

TIP 1: Wenn Sie nicht gerade einen Pentium II mit 3Dfx-Karte rumstehen haben, wird Incoming teilweise recht langsam. Diesen Umstand sollten Sie ausnutzen und im Optionsmenü unter »Video« mit dem Framescaling etwas herumspielen. Bei Levels mit stationären Waffen darf es ruhig auf »Aus« bleiben, da die langsamere Grafik dem exakten Zielen durchaus zuträglich ist. Wenn Sie dagegen eine Mission mit einem Fahr- oder Flugzeug bestreiten, ist es ratsam, das Framescaling zu aktivieren. Das hilft bei schnellen Drehungen, und die dann etwas ruckartige Steuerung fällt dank der halbautomatischen Zielvorrichtung nicht negativ ins Gewicht.

Visier **VORHALTEN**

TIP 2: Falls Ihr Vehikel nicht mit einem halbautomatischen Zielsystem ausgerüstet ist, sollten Sie beim Schießen etwas vorhalten. Gerade bei den schnellen Gleitern bringt es überhaupt nichts, direkt auf das Zielobjekt auszurichten. Ausnahme: Der Gegner fliegt frontal auf Sie zu.



Je schneller der feindliche Gleiter, um so weiter sollten Sie mit der Flak vorhalten.

TIP 3: Stationäre Flaks drehen und schwenken viel zu langsam, um wendige Flieger gezielt anvisieren zu können. Als wesentlich erfolgreicher hat sich die Taktik erwiesen, deutlich vorzuhalten und dann größere Salven entgegen der Flugrichtung des Ziels abzugeben. So treffen zumindest immer zwei bis drei Schüsse, was oft zur Eliminierung des Feindes ausreicht.

SALVEN *streuen*

ZWEITWAFFE *einsetzen*

TIP 4: Munition für die Sekundärwaffe haben Sie zumeist reichlich an Bord. 20 bis 40 Schuß klingt zwar nicht berauschend, doch die Missionen sind im Schnitt recht kurz. Scheuen Sie sich deshalb nicht, die wesentlich durchschlagskräftigere Zweitwaffe regelmäßig einzusetzen. Der Vorrat ist besser vorzeitig verbraucht, als daß Sie zu sparsam mit ihm umgehen und sich so das Leben unnötig schwer machen.

REPAIRBAYS *ausnutzen*

TIP 5: Es ist zwar kein Geheimnis, daß Sie auf den Reparaturplattformen nachmunitionieren und die Schildenergie aufladen können, doch im Eifer des Gefechtes vergißt man das ganz gerne. Manch heftigere Mission ist ohne Auffrischung nur sehr schwer zu knacken. Sie sollten deshalb immer den kürzesten Weg zur nächsten Bucht im Kopf haben, um nicht unnötig in der Landschaft umherzuirren.

Gleiche **TRUPPEN-TYPEN** *zuerst ausschalten*

TIP 6: Kämpft der Gegner in einer Mission mit verbundenen Waffen, also gleichzeitig mit Luft- und Bodentruppen, sollte das Ausschalten des Truppentyps Vorrang haben, der Ihrem Vehikel entspricht. Sind Sie zum Beispiel mit einem Hubschrauber unterwegs, hat der Abschuß gegnerischer Lufteinheiten Vorrang. Feindliche Panzer sind dann solange zweitrangig, bis sie wieder das einzige Ziel darstellen.

UPGRADES *aufsammeln*

TIP 7: Die Upgrades im Action- und Multiplayermodus sollten möglichst schnell aufgesammelt werden. Sie können nämlich ebenfalls zerschossen werden, was die Computergegner auch mit Vorliebe machen.

WENDIGE *Untersätze wählen*

TIP 8: Wenn Sie Ihren Untersatz frei wählen dürfen, sollten Sie auf eine besonders gute Wendigkeit achten. Die ist auf Dauer wichtiger als zum Beispiel Panzerung oder hohe Schußfrequenz.



Der leichte Alien-Fighter ist für Multiplayer-Partien eine gute Wahl.

KOLLISIONEN *vermeiden*

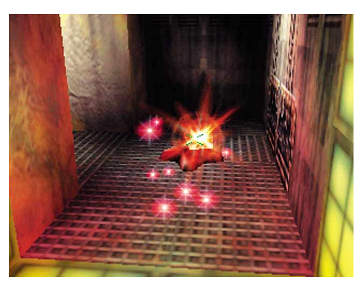
TIP 9: Auch wenn es im Eifer des Gefechts schwer fällt: Achten Sie darauf, nicht mit dem Boden, den Berghängen oder irgendwelchen Gebäuden zu kollidieren. Die Gefährte verhaken sich dann nämlich ganz gerne, was nicht selten mehr Schildabzug kostet, als etliche schwere Lasertreffer.

FRÜH *angreifen*

TIP 10: Die Strategieeinlagen sind zwar nicht besonders schwer, um jedoch das letzte Risiko auszuschalten, sollten Sie Ihre Einheiten frühzeitig auf den Feind loslassen. Da die Truppen sehr selbständig und effizient arbeiten, dringen die Gegnerformationen so meist gar nicht bis zu Ihrer Basis durch. MG

Flugstunde für 3D-Krieger

Forsaken



Die Suss-Gun erledigt Kanonen und schaltet die Energiekugeln aus.

Einsteiger-Tips für kampfkräftige Hoverbiker.

Das 3D-Actionspiel Forsaken von Acclaim stellt nicht nur hohe Anforderungen an Ihre Reflexe – auch der rechte Umgang mit dann Schwebe-Bike will gelernt sein. Unsere Tips helfen Ihnen gegen feindliche Blechkameraden und menschliche Mitstreiter in heißen Netzwerk-Partien.

Allgemeine Tips

STEUERUNG *optimieren*

TIP 1: Optimieren Sie die Steuerung und basteln Sie sich im Optionen-Menü eine gut erreichbare »Rettungstaste«. Die sollte im Idealfall gleichzeitig Rolle, Nachbrenner und eine Seitwärtsbewegung ausführen – damit katapultieren Sie sich in brenzligen Situationen mit etwas Glück aus dem unmittelbaren Gefahrenbereich wieder in Sicherheit.

SCHNELLER *fliegen*

TIP 2: Ein alter Descent-Trick funktioniert auch in Forsaken. Wenn Sie besonders schnell sein müssen, fliegen Sie nicht nur geradeaus, sondern auch abwechselnd schnell nach rechts und links. Sofern Sie es steuerungstechnisch hinkriegen, beschleunigt eine dritte Welle nach oben und unten Ihr Bike zusätzlich.

GRAVGONS *entkommen*

TIP 3: Wenn Sie der Saugwirkung von Gravgon-Raketen entkommen wollen, hilft Ihnen der vorangegangene Tip gemeinsam mit einer Seitwärts-Rolle.

Kleiner Laser-Knigge

PULSAR *gegen Felsen*

TIP 4: Die grünen Pulsar-Laser sind Ihre Standard-Waffe. Selbst wenn Sie keine Munition mehr haben, feuern sie weiterhin mit Ladezeiten von etwa einer Sekunde. Außerdem sollten Sie verdächtig lose unter der Decke klebenden Felsbrocken mit dieser Waffe einen Stupser geben – besser einen Schuß verschwendet, als unter Tonnen von Stein begraben.

TROJAX *laden*

TIP 5: Für langsame, aber stabile Gegner eignet sich besonders eine voll aufgeladene Trojax. Zwar verbraucht jeder Schuß sehr viel Energie, richtet aber auch ordentlich Schaden an.

SUSS- *Streuung nutzen*

TIP 6: Gegen die grell strahlenden Geschosse von Kanonen ist die Suss-Gun erste Wahl. Dank ihrer breiten Streuung fängt sie praktisch jede feindliche Energie-Kugel sicher ab und erledigt den Feind.

TRANSPULSE *über Bande*

TIP 7: Der Transpulse-Laser eignet sich besonders gegen flinke Gegner – allerdings müssen Sie die roten Strahlen gegen eine nahe Wand schießen, damit er nach dem Abprallen sicher trifft.

FLAMMEN *in engen Gängen*

TIP 8: Der Flammenwerfer hat nur eine kurze Reichweite und eignet sich vor allem für verwinkelte Ecken. In großen Hallen ist er praktisch nutzlos.

BEAM *für weite Hallen*

TIP 9: Der Beam-Strahl dagegen schießt weit und trifft selbst auf größere Entfernungen sicher. In allen weiten Räumlichkeiten sollte er Ihre erste Wahl sein.

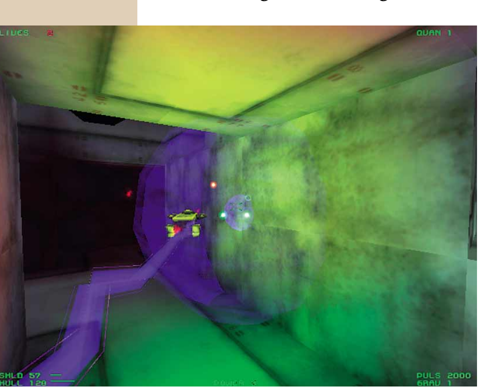
Raketen und Minen

TITAN-*Trick*

TIP 10: Wenn Sie direkt an Boden oder Decke fliegen und die Titan-Raketen leicht angeschrägt nach oben oder unten abfeuern, können Sie unter den abprallenden Einzel-Sprengköpfen »durchtauchen«. Dieses Manöver erfordert allerdings etwas Übung.

FALLEN *stellen*

TIP 11: Speziell im Mehrspieler-Modus sind Minen eine mächtige Waffe. Legen Sie eine vom Typ Quantum vor eine Tür und warten Sie, bis ein Gegner sich nähert. Falls er nicht direkt hinein in den Sprengsatz fliegt, lösen Sie die Detonation mit einem gezielten Laserschuß selbst aus – er nimmt auf jeden Fall genug Schaden.



Mit einer Gravgon-Rakete fixieren Sie flinke Gegner an einer Position und geben ihnen dann den Rest.

GRAVGON *zum Festnageln*

TIP 12: Die halb durchsichtigen, energieblitzenden Blech-Gegner weichen Laserfeuer wieselflink aus. Nageln Sie die Burschen mit der Gravgon-Rakete an Ort und Stelle, fest und sie können nicht ausweichen.

ANGREIFER *mitreißen*

TIP 13: Halten Sie bei schweren Kämpfen immer eine Titan-Rakete schußbereit im Raketen-Schacht. Erst kurz bevor die Außenhülle versagt, jagen Sie das Geschoß heraus. Erledigt sind Sie schon, also können Sie gleich noch den Angreifer mit ins Verderben reißen. Dieser Trick ist effektiv, aber ziemlich fies – im Mehrspieler-Modus wird er Ihnen kaum zu neuen Freundschaften verhelfen.

MINEN *legen*

TIP 14: Wenn Sie in Multiplayer-Partien ein besonders hartnäckiger Gegner verfolgt, legen Sie in schneller Folge ein paar Minen aus – er flitzt direkt hinein, und Sie können seine Extras einsacken.

GEGNER *markieren*

TIP 15: Gelegentlich fällt es in heißen Gefechten schwer, den Gegner im Kugelhagel auszumachen. Kein Problem – solange die hitzesuchenden Raketen aktiviert sind, liegt ein deutlich sichtbarer Markierungskasten über dem nächsten Bösewicht. PS

Jede Karte nimmt an der Verlosung teil

Mitmachen und gewinnen

Ihre Meinung als Leser interessiert uns sehr! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Spitzenpreise im Wert von über 13.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. April 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TERRATEC

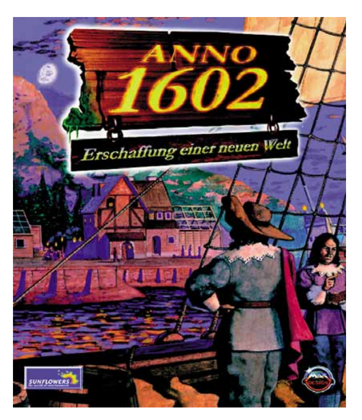
Die PC-Klangspezialisten aus dem Rheinland spendieren **6 Exemplare** ihrer nagelneuen, speziell auf Spieler zugeschnittenen **Soundkarte EWS64 S**. Das edle Stück hat einen Wert von 370 Mark und wird im schmucken Aluminiumkoffer ausgeliefert. Darauf muß die **EWS64 XL** zwar verzichten, doch dafür vereint das 900 Mark teure, **1 mal** zu gewinnende Highend-Modell auf seinen zwei Platinen alles, was im Soundkartenbereich derzeit angesagt ist. Gesamtwert aller Preise: ca. **3.100 Mark**

BLUE BYTE

Erstklassigen und langandauernden Spielspaß verspricht das große **Blue-Byte-Spielepaket** im Wert von etwa 300 Mark. Es umfaßt rasante Action mit **Extreme Assault**, fröhliches Häuslebauen in der **Siedler Gold Edition** und spannendes Taktieren bei **Incubation** samt der nagelneuen **Mission-CD**. **10 mal** verlosen wir diese hochwertige Spiele-Sammlung im Gesamtwert von ca. **3.000 Mark**.



SUNFLOWERS



Gleich **25 mal** gibt's **Anno 1602** zu gewinnen, das beste Aufbau-Strategiespiel, das es zur Zeit für den PC gibt. Bauen Sie sich Ihr eigenes Inselreich auf und erleben dabei monatelangen Spielspaß. Jedes Verlosungs-Exemplar wird zudem noch mit einem **Überraschungspaket** garniert und hat somit einen Wert von ca. 120 Mark. Gesamtwert aller Sunflowers-Preise: etwa **3.000 Mark**.

SAITEK



Das Zeitalter der umständlichen Tastaturkommandos ist mit dem **Saitek PC-Dash** vorbei. **10 mal** gibt es das ebenso ungewöhnliche wie praktische Eingabemedium im Wert von 150 Mark zu gewinnen. Ebenfalls **10 mal** wartet dann noch der **X8-30-Joystick** im Wert von 80 Mark auf ein neues Zuhause, der mit exaktem Steuerknüppel und vorbildlichem Throttle jede Flugsimulation zum reinsten Vergnügen macht. Gesamtwert aller Preise: ca. **2.300 Mark**.

VIDEOLOGIC

Ihre Augen und Ohren werden sich freuen, falls Sie eines der 420 Mark teuren **Bundles** aus Soundkarte und 3D-Zusatzboard gewinnen sollten. VideoLogic stellt je **5 mal** die **SonicStorm** (eine topaktuelle **PCI-Soundkarte**) und das 3D-Addon-Board **Apocalypse 3Dx** inklusive der Vollversionen von **FIFA 98** und **Nightmare Creatures** zur Verfügung. Gesamtwert aller Preise: ca. **2.100 Mark**.






Spielen im Internet: so einfach und günstig wie nie

Netz-Attacke

Rasanten Mehrspieler-Partien und Online-Games im Internet gehört die Zukunft. Wir zeigen vom Modem über den Provider bis zu den passenden Spielen, wie Sie Schritt für Schritt die globale Kampfarena erobern.

Ob bei Age of Empires oder Jedi Knight – wer sich als Solospieler in aktuellen Spitzentiteln bewährt hat, kann sein Glück fast immer auch im Internet gegen menschliche Mitstreiter versuchen. Selbst ohne lokales Netzwerk, oder wenn Kollegen oder Freunde mal nicht greifbar sind: Im Internet beweisen Sie jederzeit Ihr Können. Zusätzlich gibt's viele Features, die nur das globale Netz bietet. Sie wollen etwa wissen, zu welcher Meisterschaft Sie es wirklich in Ihrem Lieblingsspiel gebracht haben? Kein Problem, bei vielen Angeboten wie dem Battle.net von Blizzard erfahren Sie genau, wie gut Sie sich im Vergleich mit dem Rest der Welt durch die Dungeons von Diablo kämpfen oder wie sicher Sie Ihre WarCraft-Truppen im Griff haben. Mit viel Geschick und Ausdauer kämpfen Sie sich auf der globalen Liga nach oben.

Bislang gilt Deutschland wegen der hohen Telefonkosten nicht gerade als El Dorado für Online-Spiele. Doch nach dem Ende des Telekom-Monopols befinden sich die Preise für Fernverbindungen im Sturzflug, die für Ortsverbindungen fangen an zu bröckeln. Otelo oder Arcor wollen innerhalb der nächsten Monate bundesweit günstige Lokaltarife anbieten. Die Einwahl zum nächsten Internet-Knoten kostet nicht mehr die Welt,

Schwerpunkt

und dem Spielespaß im Netz steht nichts Entscheidendes mehr im Wege.

Modem sucht Anschluß

Fauchend schießt eine Rakete aus dem Rumpf des Raumschiffs und trifft ein paar Tausend Kilometer weiter, auf einem ganz anderen Rechner, den großen Sternenzerstörer. Zwei Computer sind per Telefonleitung miteinander verbunden und tauschen Daten aus. Einziges Problem: Der normale Kupferdraht versteht nur die Analog-Sprache, die beiden PCs sprechen aber Digital. Damit die Rechner miteinander klarkommen, verwandelt ein Modem am ersten Rechner alle Bits und Bytes in akustisches Pfeifen. Am anderen Ende der Leitung übersetzt es das Gegenstück wieder in Nullen und Einsen. Um die Rakete möglichst flott durch die transkontinentalen Leitungen flitzen zu lassen, nutzen moderne Datenschleudern clever ausgeklügelte Algorithmen und schnüren aus dem großen Geschoß ein kleines Paket. Mit derartigen technischen Raffinessen schaffen aktuelle Modems derzeit 33.6 Kbps (Kilobits pro Sekunde), nach diversen Halbstandards sogar mehr. Die nächste Norm namens V.90 ermöglicht offiziell flinke Übertragungsraten von bis zu 56 Kbps und soll ab Herbst überall bereitstehen.

Noch schneller geht es nur mit ISDN, das die Zeichen digital überträgt und bis zu 64 Kbps schafft – auf zwei »gebündelten« Leitungen sogar glatt das Doppelte. Die Wahl des richtigen Analog- oder ISDN-Modems hat maßgeblich Einfluß auf den Spielspaß im Internet – wir haben die besten Geräte getestet.

Optimal verbunden

Damit die Rakete den Sternenzerstörer trifft und nicht im Netz-Nirvana untergeht, muß irgendwie der Datenverkehr im Internet geregelt werden. Jeder Teilnehmer braucht eine unverwechselbare Adresse. Hier kommt der Provider ins Spiel, der alles bietet, was Sie neben der Hardware für den Zugang ins Internet benötigen. Weltweit führt AOL mit rund 10 Millionen Mitgliedern, auf Platz zwei folgt CompuServe mit etwa 4 Millionen. Hierzulande hat Lokalmatador T-Online mit knapp 2 Millionen Teilnehmern die Nase vorne. Die großen Online-Dienste haben Vorteile, unter anderem ist die benötigte Software meist einfach zu installieren. Allerdings sind die Zugänge von AOL & Co. nicht immer die schnellsten – und die günstigsten schon gar nicht. Zwar fallen die monatlichen Grundkosten niedrig aus, dafür stellen die Großen Drei aber jede Online-Minute in Rechnung. Power-Surfer fahren oft mit lokalen Internet-Providern besser, die sie häufig sogar gegen eine Pauschal-Gebühr mit dem Internet verbinden. Die Angebote der Provider unterscheiden sich deutlich voneinander, deshalb haben wir die besten miteinander verglichen.

Profi-Tips für alle Probleme

Das Modem steht auf dem Schreibtisch, der passende Provider ist gefunden. Jetzt muß nur noch die Software eingerichtet werden. Spieler A, Kunde bei T-Online, schiebt die CD ins Laufwerk, ein paar Minuten später ist alles erledigt – doch was soll die seltsame Fehlermeldung »Proxy nicht gefunden«? Spieler B hält stolz den Vertrag mit seinem lokalen Internet-Provider in der Hand, kämpft aber tagelang mit den kryptischen Setup-Anweisungen – nur, warum flutscht das gleiche Actionspiel dann ohne Murren? Obwohl die benötigte Internet-Software und alle gängigen Betriebssysteme – gerade Windows 95 – immer mehr miteinander verschmelzen, gibt es für Einsteiger noch Hürden. Wer mit »Winsock«, »IP-Adresse« oder all den anderen rätselhaften Begriffen aus der Netzwelt nichts anfangen kann, findet auf den nächsten Seiten Infos zur Konfiguration seines Internet-Zugangs.

Kämpfen im Netzwerk

Der große Augenblick: Sie wollen der Welt zeigen, zu welcher Meisterschaft Sie es in Ihrem Lieblingsspiel gebracht haben. Dazu brauchen Sie nicht unbedingt ein lokales Netzwerk, weil die meisten Programme heutzutage mit eingebautem Internet-Multiplayer-Modus auf den Markt kommen. Beispiel **X-Wing vs. TIE Fighter**: Dank DirectPlay entnimmt das Programm alle Einstellungen direkt dem Rechner-Setup. Sie surfen zur entsprechenden Web-Seite, laden ein paar Dateien auf den PC und legen wenig später los. Welche Netzwerk-Titel Sie auch im Internet spielen können und wo Fallstricke lauern, klären wir für die 40 interessantesten Spielehits.



X-Wing vs. TIE Fighter: Zwischen Ihnen und dem Sternenzerstörer liegt der atlantische Ozean – aber dank Internet schafft Ihre Rakete den Weg in wenigen Sekunden.

Tausend Gegner gleichzeitig

Exklusiv für Internet-Partien entwickelte Spiele sind meistens auf größere Teilnehmerzahlen zugeschnitten. In **Ultima Online** beispielsweise erleben bis zu 2.000 menschliche Mitstreiter (pro Server-Welt) aufregende Abenteuer. Die meisten Internet-Spiele kosten Geld, bei **Ultima Online** sind etwa 18 Mark im Monat fällig. Die Auswahl des richtigen Programms will also wohlüberlegt sein. Wir verraten, was sich derzeit wo zu welchen Kosten abspielt. PS

Im Test: Modems und ISDN-Adapter bis 300 Mark

Internet-Raketen

Wir haben empfehlenswerte Modems und ISDN-Adapter bis 300 Mark getestet, mit denen das Spielen im Internet noch mehr Spaß macht.

Sie möchten unbedingt zur rasch wachsenden Internet-Gemeinde gehören? Damit die Online-Lust nicht in Online-Frust umschlägt, ist die passende Hardware zur Kommunikation mit der weiten Computerwelt eine wichtige Voraussetzung. Doch zu welcher Technik greifen? Das ISDN (Integrated Services Digital Network)-Telefonnetz ist in Deutschland inzwischen flächendeckend verbreitet. Immer mehr Hersteller von DFÜ-Hardware bieten dementsprechend preisgünstige ISDN-Adapter zum Einstieg ins Internet an. Wenn Sie zu Hause bereits eine ISDN-Leitung installiert haben, spricht wenig gegen den Kauf eines solchen Gerätes, das Datenraten von 64 Kbps (Kilobits pro Sekunde), bei Kanalbündelung sogar bis zu 128 Kbps ermöglicht. Allerdings ist ein ISDN-Anschluß mit 46 Mark monatlicher Grundgebühr fast doppelt so teuer wie ein analoger, der mit nur 24,60 Mark zu Buche schlägt.

Intern oder extern?

Um etwaigen Ressourcen- und Steckplatzproblemen aus dem Weg zu gehen, raten wir – egal ob ISDN oder Analog-Modem – zu einem externen Gerät. Während unserer Tests haben sich diese als besonders problemlos bei Installation und Betrieb herausgestellt; lästige Hardware-Konflikte werden zuverlässig vermieden. Für die internen ISDN-Adapter spricht ihr günstiger Preis, der nur die Hälfte des externen Pendants ausmacht. Beim internen Aztech-Modem gilt dies nicht; außer dem gesparten Platz auf dem Schreibtisch und dem freigehaltenen COM-Port gibt es keine einleuchtenden Gründe, diese Variante der externen vorzuziehen.

Für absolute Online-Profis haben einige Hersteller Kombinationen aus ISDN-Adapter und Analog-Modem in einem Gehäuse im Angebot. Diese Geräte erkennen die verbundene Gegenstelle und stellen automatisch auf ISDN oder Analog um. Die Preise verlangen nach einem prall gefüllten Geldbeutel: Das empfehlenswerte Elsa Microlink ISDN/TL V.34 kostet zum Beispiel satte 800 Mark.



Das Elsa Microlink ISDN/TL V. 34 vereint für 800 Mark analoges Modem und ISDN-Adapter in einem Gerät.

Die 56K-Lüge

Die werbewirksamen 56K-Sticker der aktuellen Modemgeneration suggerieren eine Geschwindigkeit, die nahe an ISDN (64 Kbps) herankommt. Doch 56K-Modems sind nicht so leistungsfähig, wie man meinen mag: Das Senden von Daten bleibt aufgrund der Kapazität des analogen Telefonnetzes weiterhin auf 33.6 Kbps beschränkt. Nur der Empfang ist mit 56 Kbps möglich. Dazu muß die Gegenstelle direkt ans ISDN-Netz angeschlossen sein und die Daten auf digitale Weise verschicken.

Selbst wenn dies der Fall ist, stehen noch andere Hindernisse einer schnellen 56K-Übertragung im Weg. Telefonleitungen besitzen nur äußerst selten die für 56 Kbps Datenrate notwendige Qualität. Zudem ist die 56K-Technik in der Praxis noch nicht vereinheitlicht. Es wurde zwar vor kurzem der V.90-Standard (ehemals V.PCM) verabschiedet, der findet jedoch erst im Herbst Einzug in die Geräte. Solange existieren zwei Verfahren (K56flex von Rockwell und X2 von 3com/US Robotics), die zueinander inkompatibel sind. Wenn Sie also ein X2-Modem haben, kommt damit keine 56K-Verbindung zu einem Internet-Provider zustande, der nur K56flex-Unterstützung bietet.

Zukunftssicher

Trotz dieser Einschränkungen sollten Sie bei einem Neukauf auf jeden Fall zur 56K-Technik greifen. Alle getesteten Geräte sind mit einem sogenannten Flash-Eprom ausgerüstet, das problemlos per Software Upgrades auf den zukünftigen V.90-Standard ermöglicht – bei US Robotics sogar kostenlos. Sind Sie bereits Besitzer eines 28,8-Kbps- oder 33,6-Kbps-Modems, besteht hingegen vorerst kein Grund zum Umsteigen.

Die Testkriterien

Neben der eigentlichen durchschnittlichen Übertragungsrate interessierte uns die Stabilität der Verbindungen. Was helfen 56 Kbps, wenn die Leitung nach drei Sekunden wieder zusammenbricht? Wichtig war uns auch die Ausstattung der Geräte: Auspacken und loslegen sollte hier die Devise heißen. Ein Hauptaugenmerk legten wir auf leichte Installation und Handhabung: Da Online längst zum Massengeschäft geworden ist, sollten Einsteiger nicht vor unüberwindlichen Hürden bei Einrichtung und Betrieb stehen. MG

Elsa TanGo 1000



Externer ISDN-Adapter

Das Elsa TanGo 1000 ist äußerlich identisch zum Microlink-Modem aus gleichem Hause. Unter der stabilen Metallabdeckung steckt dagegen moderne ISDN-Technik, die dank der Verbindung zur seriellen Schnittstelle ohne zusätzlichen Interrupt und spezielle Treiber auskommt. Auch sonst gestaltete sich die Installation sehr einfach. Auf der mitgelieferten Elsa-CD befindet sich nicht nur die zum Betrieb nötige Software, sondern neben anderen Programmen wie LapLink auch RVS-COM, eine Sammlung hochwertiger DFÜ-Tools.

Üppige Ausstattung

Im Gegensatz zur Lite-Version bei den US-Robotics-Modellen ist mit Elsas RVS-COM auch Softfax der Gruppe 3 möglich. Im Betrieb warf das TanGo 1000 keinerlei Probleme auf und lieferte die für ISDN üblichen, hohen Datentransferraten von knapp 63 Kbps. Neben den analogen Modems bietet Elsa damit auch bei den externen ISDN-Adaptern die überzeugendste Kombination aus hoher Leistung, problemlosem Betrieb, reichhaltiger Ausstattung und dem bekannt guten Service.

TanGo 1000

Typ: externer ISDN-Adapter
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: 0241/6065112
Homepage: http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• einfache Installation • Ausstattung • zuverlässiger Betrieb • 6 Jahre Garantie	• umständlicher Ein/Aus-Schalter

Fazit: Die momentan empfehlenswerteste externe ISDN-Alternative zu herkömmlichen Analog-Modems.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Elsa Microlink 56k



Analog-Modem

Unter den 56K-Modems ist das Microlink der Ausstattungsriese. Die Software umfaßt neben der Elsa-Suite für Standardanwendungen noch das Kommunikationsprogramm Telix Lite, Laplink zur direkten Rechnerverbindung per Modem sowie Zugangssoftware für alle drei großen Online-Dienste. Ins stabile Metallgehäuse ist zudem ein Mikrofon integriert, mit dem Sie das Modem auch als digitalen Anrufbeantworter verwenden können. Elsa benutzt den K56flex-Standard von Rockwell und kommt damit auf sehr hohe Übertragungsraten von durchschnittlich fast 46 Kbps.

Exzellenter Service

Der integrierte Flash-ROM-Chip ermöglicht unkomplizierte Firmware-Updates auf zukünftige Standards. Hervorragend ist der Service: Neben einer guten Hotline und hilfreichen Handbüchern verhelfen dem Microlink stolze sechs Jahre Garantie zum Testsieg. Wer ein schnelles Modem mit üppiger Ausstattung und überzeugendem Service sucht, sollte sich an das Elsa-Gerät halten. Die paar Mark mehr als bei der Konkurrenz sind in jedem Falle gut angelegt.

Microlink 56k

Typ: externes 56K-Modem
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: 0241/6065112
Homepage: http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• sehr hohe Datenraten • tolle Ausstattung • 6 Jahre Garantie	• Preis

Fazit: In allen wichtigen Punkten ist das Elsa-Modem ganz vorne zu finden und deshalb unsere Empfehlung.

GameStar Gesamtnote: 1,7

USR Sportster ISDN

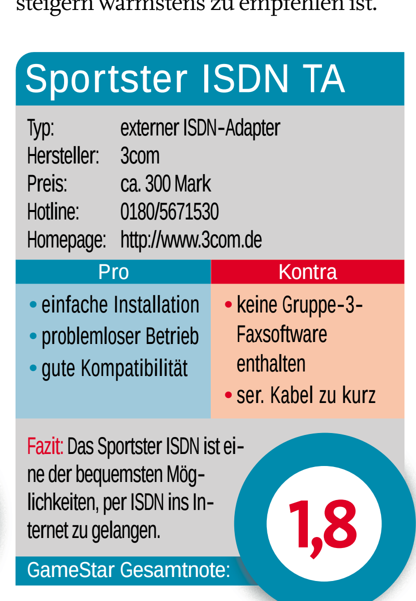


Externer ISDN-Adapter

Obwohl das externe Sportster ISDN kaum größer ist als eine Zigarettenschachtel, sticht es dank seines gelungenen, eleganten Designs sofort ins Auge. Die Freude setzt sich dann bei der Installation fort: Telefon-, Strom- und serielles Kabel einstecken, die Windows-Software installieren, und schon ist das Sportster bereit zum Betrieb. Probleme gab es während der Testläufe weder mit einem der drei großen Online-Dienste noch mit anderen Internet-Providern. Die erzielte Datenrate entspricht mit über 62 Kbps dem, was man von einem externen ISDN-Adapter dieser Preisklasse erwarten kann.

Für ISDN-Einsteiger

Der Lieferumfang ist zufriedenstellend, aber nicht so reichhaltig wie bei Elsas TanGo. Weniger gefiel uns das kaum einen halben Meter lange serielle Kabel, das die freie Auswahl bei der Aufstellung des Sportster stark einschränkt. Für knapp 300 Mark erhalten Sie aber einen externen ISDN-Adapter, der aufgrund seiner problemlosen Installation und der einfachen Handhabung auch ISDN-Einsteigern wärmstens zu empfehlen ist.



Sportster ISDN TA

Typ: externer ISDN-Adapter
Hersteller: 3com
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: 0180/5671530
Homepage: http://www.3com.de

Pro	Kontra
• einfache Installation • problemloser Betrieb • gute Kompatibilität	• keine Gruppe-3-Faxsoftware enthalten • ser. Kabel zu kurz

Fazit: Das Sportster ISDN ist eine der bequemsten Möglichkeiten, per ISDN ins Internet zu gelangen.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Pearl K.56-5614VQE

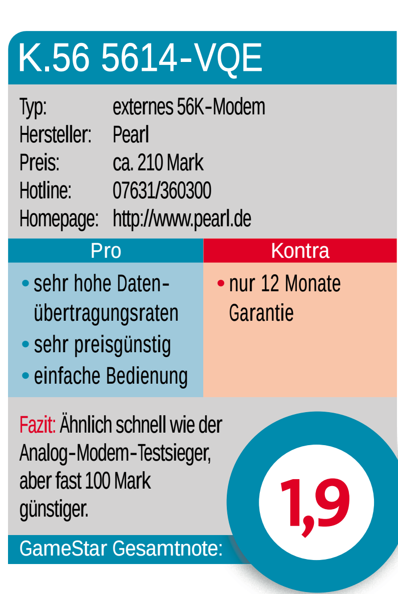


Analog-Modem

Der erste Eindruck des 56K-Modells ist aufgrund des klapprigen Gehäuses etwas enttäuschend. Doch die Leistungsdaten des nach dem K56flex-Protokolls arbeitenden 5614-VQE können ihn mehr als revidieren. Mit 45 Kbps Übertragungsrate liegt das Pearl-Modem praktisch gleichauf mit dem Klassenprimus von Elsa. Die Ausstattung entspricht dem gehobenem Durchschnitt: Neben Zugangssoftware für die Online-Dienste von AOL, Compuserve und T-Online packt Pearl noch den eigenen Communication-Manager bei, der die Standardanwendungen für Modems zufriedenstellend abdeckt.

Preis-Leistungs-Sieg

Die Bedienung wirkt durchdacht: Alle Anschlüsse verschwinden bei Nichtbenutzung hinter einer Klappe, der Einschaltknopf befindet sich an der Gehäusefront. Etwas zu knapp fällt die Garantiezeit von nur 12 Monaten aus; auch die Hotline ist im Notfall nicht besonders hilfreich. Alles in allem ein guter zweiter Platz bei den Modems für das Pearl-Modell, das aufgrund der günstigen 209 Mark den Preis-Leistungs-Sieg erringt.



K.56 5614-VQE

Typ: externes 56K-Modem
Hersteller: Pearl
Preis: ca. 210 Mark
Hotline: 07631/360300
Homepage: http://www.pearl.de

Pro	Kontra
• sehr hohe Datenübertragungsraten • sehr preisgünstig • einfache Bedienung	• nur 12 Monate Garantie

Fazit: Ähnlich schnell wie der Analog-Modem-Testsieger, aber fast 100 Mark günstiger.

GameStar Gesamtnote: 1,9

USR Sportster Flash



Analog-Modem

Als einziger Hersteller setzt US Robotics auf das hauseigene Übertragungsprotokoll X2. Die Anzahl der Internet-Provider, die diese Technik unterstützen, ist deshalb eher gering (beispielsweise Metronet). Dieser Umstand sollte bei der Wahl des Services berücksichtigt werden, da sonst nur 33,6-Kbps-Verbindungen zustande kommen. Per kostenlosem Firmware-Update soll aber ab Herbst eine Umrüstung auf den neuen 56K-Standard V.90 (ehemals V.PCM) möglich sein. Bei der Geschwindigkeit liegt das US Robotics mit 45 Kbps in etwa gleichauf mit der K56flex-Konkurrenz.

5 Jahre Garantie

Die Ausstattung ist mit Zugangssoftware für CompuServe und T-Online sowie der Phone-Tools-Suite für Modem-Standardanwendungen ordentlich. Gut gefielen uns die einfache Bedienung und Installation; auch der Support ist mit fünf Jahren Garantie, kompetenter Hotline und einer hervorragenden Homepage ohne Makel. Insgesamt reichen die dargebrachten Leistungen des knapp 300 Mark teuren Sportster Flash für einen dritten Platz bei den Modems.

Sportster Flash

Typ: externes 56K-Modem
Hersteller: 3com
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: 0180/5671530
Homepage: http://www.3com.de

Pro	Kontra
• hohe Datenraten • guter Support • Firmware-Updates kostenlos	• X2-Standard wenig verbreitet • Preis

Fazit: Ein schnelles und zuverlässiges Modem, das zudem sehr zukunftssicher ist.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Creatix K56flex

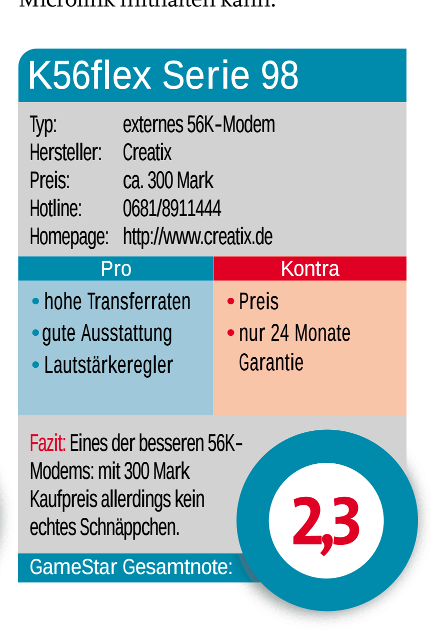


Analog-Modem

Schön ist das mausgraue Gehäuse des Creatix nicht gerade, es kann aber als eines der wenigen Modelle im Testfeld mit einem Lautstärkeregler aufwarten. Störend ist allerdings der rückseitig angebrachte Einschalthebel. Ansonsten gibt es wenig zu meckern: Die Leistungswerte des nach Rockwells K56flex-Standard arbeitenden Modells sind mit 43 Kbps Oberklasse, reichen aber nicht für einen der Spitzenplätze.

Guter Allrounder

Die Ausstattung ist sowohl von der Hard- wie auch Software-Seite her komplett. Neben allen nötigen Kabeln findet sich zusätzlich ein Headset mit integriertem Mikrofon in der Packung. An Software wird neben den Treiberdisketten der Balloon Telecom Manager mitgeliefert, der alle wichtigen Anwendungen gut abdeckt. Hotline und Webpage gefielen uns gut, die Garantiezeit ist dagegen mit zwei Jahren nur Durchschnitt im Testfeld. Mit dem K56flex erhalten Sie ein empfehlenswertes Modem, das zum gleichen Preis (knapp 300 Mark) allerdings nicht ganz mit dem Elsa Microlink mithalten kann.



K56flex Serie 98

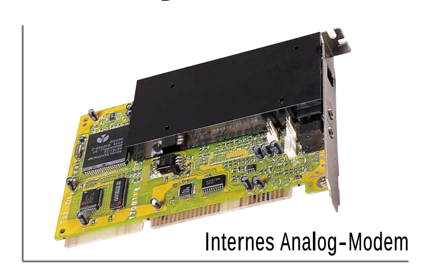
Typ: externes 56K-Modem
Hersteller: Creatix
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: 0681/8911444
Homepage: http://www.creatix.de

Pro	Kontra
• hohe Transferraten • gute Ausstattung • Lautstärkeregler	• Preis • nur 24 Monate Garantie

Fazit: Eines der besseren 56K-Modems: mit 300 Mark Kaufpreis allerdings kein echtes Schnäppchen.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Aztech 56K Modem



Internes Analog-Modem

Wenn Sie partout kein externes Modem wollen, auf moderne 56K-Technologie aber nicht verzichten mögen, sollten Sie das Aztech-Modell in Betracht ziehen. Es ist auf einer 16-Bit-ISA-Steckkarte montiert und arbeitet wie der Großteil der Konkurrenz nach dem K56flex-Protokoll von Rockwell. Bei den gemessenen Übertragungsraten erreichte das Modem denn auch wenig überraschende Werte: 44,5 Kbps sind zwar kein absoluter Spitzenwert, reichen aber ohne weiteres für einen Platz im Vorderfeld der 56K-Geräte.

Kurze Garantiezeit

Aztech liefert die Trio Communications Suite in der Version 5.1 mit, die zu den besseren Modem-Toolpaketen zählt. Auf Zugangssoftware für die drei großen Online-Dienste wird dagegen verzichtet, was jedoch wahrlich keinen großen Verlust darstellt. Die Serviceleistungen sind durchwachsen: Die Hotline war im Test kompetent, die Garantiezeit fällt mit nur 12 Monaten dafür eindeutig zu kurz aus. Der Preis von 240 Mark ist den ordentlichen Leistungen des Aztech-Modems angemessen.

56K Modem

Typ: internes 56K-Modem
Hersteller: Aztech
Preis: ca. 240 Mark
Hotline: 0421/1625640
Homepage: http://www.aztech.com.sg

Pro	Kontra
• gute Transferraten • preisgünstig • belegt keine COM-Buchse	• belegt ISA-Slot • nur 12 Monate Garantie

Fazit: Wer kein externes Modem einsetzen will, findet im Aztech 56K Modem eine gute Alternative.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Elsa Quickstep

Interner ISDN-Adapter

Hauptargument für einen internen ISDN-Adapter ist der Preisvorteil gegenüber einem externen Modell. So bekommen Sie bei Elsa das Quickstep-1000pro-Kärtchen schon für knapp 150 Mark, also gerade mal die Hälfte des TanGo. Auf Ausstattung müssen Sie aber deswegen keinesfalls verzichten; sie ist ähnlich umfangreich wie bei den Markenkollegen. Bei der eigentlich einfachen Installation leistete sich die Quickstep trotz PCI und Plug & Play einen kleinen Schnitzer: Sie wählte einen bereits belegten Interrupt aus, was eine manuelle Korrektur nötig machte.

Viel ISDN für's Geld

Ansonsten gestaltete sich der Betrieb für eine interne ISDN-Karte erstaunlich problemlos; per Internet-Provider waren wir bald im Netz. Allerdings erwies sich die Konfiguration der großen Online-Dienste, speziell AOL, als relativ aufwendig. Die Quickstep 1000pro (es gibt sie auch als Version für den ISA-Bus) bietet dennoch ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis und ermöglicht Ihnen schon für wenig Geld den Einstieg in die Welt des ISDN.

Quickstep 1000pro

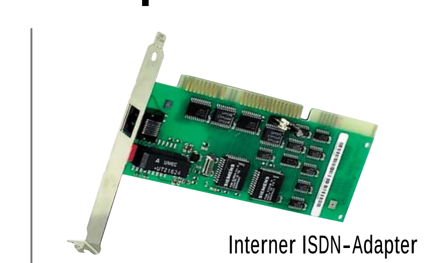
Typ: interner ISDN-Adapter
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: 0241/6065112
Homepage: http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• hohe Leistung • sehr preisgünstig • gute Ausstattung	• belegt PCI-Slot • teilweise aufwendige Konfiguration

Fazit: Die Karte bietet viel Leistung, ist aber für die großen Online-Dienste weniger geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,4

USR Sportster ISDN

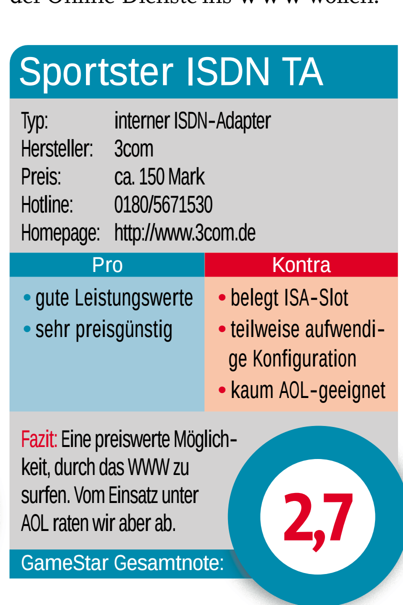


Interner ISDN-Adapter

Das zweite Sportster im Test geht für günstige 150 Mark über den Ladentisch, fand aber in einer ISA-Version den Weg in die Redaktion. Die Installation ist etwas umständlich und wird von einer passablen Online-Hilfe halbwegs verständlich gemacht. Der Interrupt-Falle ging das Sportster ebenso auf den Leim wie die Quickstep 1000pro. Nachdem der Hardware-Konflikt beseitigt war, lief das 3com-Modell schnell und stabil und bereitete über einen Internet-Provider gepflegten Online-Spaß.

AOL-Probleme

Die Konfiguration der großen Online-Dienste erwies sich als ähnlich zeitraubend und umständlich wie bei der Quickstep. Bei AOL folgte dann sogar ein Komplettabsturz, nach dem der Rechner nur durch eine Windows-Neuinstallation wieder zum Leben zu erwecken war. Anscheinend nimmt es AOL übel, wenn man sich nicht genau an die Installationsreihenfolge der verschiedenen ISDN-Module hält. Aufgrund dieser Probleme raten wir zum externen Modell, falls Sie Sie über einen der Online-Dienste ins WWW wollen.



Sportster ISDN TA

Typ: interner ISDN-Adapter
Hersteller: 3com
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: 0180/5671530
Homepage: http://www.3com.de

Pro	Kontra
• gute Leistungswerte • sehr preisgünstig	• belegt ISA-Slot • teilweise aufwendige Konfiguration • kaum AOL-geeignet

Fazit: Eine preiswerte Möglichkeit, durch das WWW zu surfen. Vom Einsatz unter AOL raten wir aber ab.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Analog-Modems

Preise, Ausstattung und Gesamtergebnis der fünf empfehlenswerten Analog-Modems im Überblick.



Modell	56K Modem	K.56-V5614VQE	K56flex Serie 98	Microlink 56K	Sportster Flash
Hersteller	Aztech	Pearl	Creatix	Elsa	3com
Preis	ca. 240 Mark	ca. 210 Mark	ca. 300 Mark	ca. 300 Mark	ca. 300 Mark
Hotline	0421/1625640	07631/360320	0681/9811444	0241/6066131	0180/5671548
Homepage	http://www.aztech.com.sg	http://www.pearl.de	http://www.creatix.de	http://www.elsa.de	http://www.3com.de
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	2 Jahre	6 Jahre	5 Jahre
Handbuch	Deutsch, befriedigend	Deutsch, gut	Deutsch, ausreichend	Deutsch, gut	Deutsch, befriedigend
Mitgelieferte Software	Trio Communications Suite	Pearl Commun. Manager	Balloon Telecom Manager	RVS-COM, Telix Lite, Laplink	BVRP PhoneTools
Zugangs-Software	keine	Compuserve, AOL, T-Online	Compuserve, AOL, T-Online	Compuserve, AOL, T-Online	Compuserve, T-Online
Mitgelieferte Hardware	TAE-Kabel	Serielles Kabel, TAE-Kabel, Adapter 9/25-polig	Serielles Kabel, TAE-Kabel, Adapter 9/25-polig, Headset	Serielles Kabel, TAE-Kabel, Adapter 9/25-polig, im Gehäuse integr. Mikrofon	Serielles Kabel, TAE-Kabel, Adapter 9/25-polig
Gesamtergebnis	2,4	1,9	2,3	1,7	2,0

ISDN-Adapter

Preise, Ausstattung und Gesamtergebnis der vier empfehlenswerten ISDN-Adapter (bis 300 Mark) auf einen Blick.



Modell	Quickstep 1000pro	Sportster ISDN TA int.	Sportster ISDN TA ext.	TanGo 1000
Hersteller	Elsa	3com	3com	Elsa
Preis	ca. 300 Mark	ca. 150 Mark	ca. 300 Mark	ca. 150 Mark
Hotline	0241/6066131	0180/5671548	0180/5671548	0241/6066131
Homepage	http://www.elsa.de	http://www.3com.de	http://www.3com.de	http://www.elsa.de
Garantie	6 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	6 Jahre
Handbuch	Deutsch, gut	Deutsch, befriedigend	Deutsch, befriedigend	Deutsch, gut
Mitgelieferte Software	RVS-COM	RVS-COM lite	RVS-COM lite	RVS-COM, Elsa-ZOC
Zugangs-Software	Compuserve, AOL, T-Online	Compuserve, T-Online	Compuserve, T-Online	Compuserve, AOL, T-Online
Mitgelieferte Hardware	ISDN-Kabel	ISDN-Kabel,	Serielles Kabel, ISDN-Kabel, Adapter 9/25-polig	Serielles Kabel, ISDN-Kabel, Adapter 9/25-polig
Gesamtergebnis	2,4	2,7	1,8	1,6

So geht's: Modem und DFÜ-Software konfigurieren

Spielend ins Netz

Windows für's Internet fitmachen: Mit unserer Schritt-für-Schritt-Anweisung verschaffen Sie Ihrem PC in 20 Minuten weltweiten Anschluß.

Die aktuelle Version von Windows 95 macht das Einrichten eines Internet-Zugangs so einfach wie noch nie. Selbst wenn das Internet für Sie bislang kein globales, sondern eher ein böhmisches Dorf war, bringt Sie unsere Installations-Anweisung schnell ins erste Online-Spiel.

1. Modem einrichten

SCHRITT 1: Wenn Sie bisher noch gar nicht online waren, muß Ihr neuerworbenes Modem zunächst mit PC und Telefonnetz Kontakt schließen. Das Telefonkabel erkennen Sie am typischen TAE-Stecker. Es verbindet Telefonbuchse und Modem. Zwischen letzteres und PC kommt ein serielles Kabel. Beide Kabel sollten dem Modem übrigens beiliegen. Zuletzt das Modem mit dem Stromnetz verbinden und einschalten, dann erst booten Sie Ihren PC. Die gleiche Vorgehensweise gilt für externe ISDN-Adapter. ISDN-Karten oder interne Modems bekommen Strom und PC-Verbindung komfortabel über ihren Steckplatz.

SCHRITT 2: Windows 95 sollte das neue Gerät automatisch erkennen und den Einrichtungs-Dialog öffnen. Für ein Standardgerät brauchen Sie nun die Windows-Installations-CD. Ansonsten legen Sie die mit dem Modem gelieferte Treiber-Disk ein. Klicken Sie auf »Weiter« und, falls die richtige Datei gefunden wird, abermals auf »Weiter«. Mit Klick auf den Button »Andere Position« können Sie ansonsten nach der passenden INF-Datei suchen.

SCHRITT 3: Sollte Windows Ihr Modem gar nicht zur Kenntnis nehmen, müssen Sie es manuell installieren. Dazu klicken Sie in der Systemsteuerung das Icon »Modems« an. Wählen Sie »Hinzufügen« und kreuzen Sie »Modem auswählen« an. Mit »Diskette« greifen Sie wieder auf eine mitgelieferte Disk des Herstellers zu, oder Sie installieren den Treiber für ein »Standard Modem«. Standard-Treiber arbeiten mit praktisch jedem Gerät zusammen, erschließen jedoch meist nicht dessen gesamte Funktionalität. Wenn Sie ISDN-Karten manuell einrichten müssen, finden Sie Windows-Treiber unter »Systemsteuerung/Hardware/Netzwerkkarten«.

SCHRITT 4: Die Betriebsbereitschaft Ihres Modems überprüfen Sie per »Systemsteuerung/Modems/Diagnose«. Klicken Sie dort auf das Gerät und auf »Details«. Damit wird ein Datenpaket ans Modem übertragen, das dieses mit »OK«-Meldungen oder Informationen quittiert. Wenn Sie im »Eigenschaften für Modems«-Dialog das Karteiblatt »Allgemein« und dann den Button »Eigenschaften« anklicken, lassen sich weitere Einstellungen vornehmen. Wichtig ist hier vor allem das Kästchen »Vor dem Wählen auf Freizeichen warten«: Wenn Sie Ihre Datenschleuder an einer Telefonanlage betreiben wollen, muß dieser Punkt deaktiviert werden.



Im Eigenschaften-Dialog für Modems werden Modem-Treiber hinzugefügt und eingerichtet.

2. DFÜ-Netzwerk installieren

SCHRITT 5: Im nächsten Schritt prüfen Sie, ob bereits DFÜ-Treiber installiert sind. In der Systemsteuerung aktivieren Sie »Software/Windows Setup/Verbindungen/Details«. Dort sollte das Kästchen »DFÜ-Netzwerk« angekreuzt sein. Andernfalls markieren und auf »OK« klicken , dann auf »Übernehmen«.

SCHRITT 6: Rufen Sie jetzt in der Systemsteuerung »Netzwerk« auf. Dort sollten unter »Konfiguration« mindestens der Client für Microsoft-Netzwerke und der DFÜ-Treiber eingerichtet sein. Klicken Sie auf »Hinzufügen«, dann auf »Protokoll« und nochmal »Hinzufügen«. Unter »Microsoft« finden Sie das benötigte TCP/IP-Protokoll.

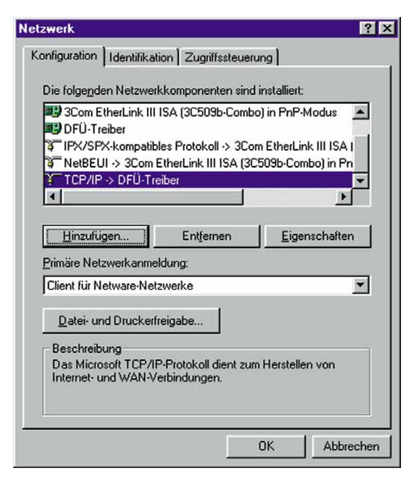
SCHRITT 7: Schließen Sie den Netzwerk-Dialog, und rufen Sie im Startmenü unter »Programme/Zubehör« oder über den Explorer das DFÜ-Netzwerk auf. Mit einem Doppelklick auf »Neue Verbindung erstellen« erzeugen Sie ein Verbindungs-Icon. Der Dialog umfaßt lediglich die Vergabe eines Namens für dieses Icon, die Auswahl des Modems und die Eingabe der anzuwählenden Telefonnummer. Nach einem Klick auf »Fertigstellen« erscheint das Icon im DFÜ-Netzwerk-Fenster. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an und wählen Sie »Eigenschaften«. Hier lassen sich die zuvor gemachten Einträge bei Bedarf noch einmal ändern.

SCHRITT 8: Unter »Servertypen« wählen Sie dann »PPP: Windows 95, Windows NT 3.5, Internet« und markieren die Kästchen »Am Netzwerk anmelden«,

Das brauchen Sie

- Windows-95-Installations-CD
- Modem
- Angaben Ihres Internet-Providers
- evtl. Installations-CD zum Modem
- evtl. Installations-CD des Providers

»Software-Komprimierung aktivieren« sowie »TCP/IP«. Klicken Sie auf den Button »TCP/IP-Einstellungen«. Sollten Sie eine feste IP-Adresse haben, wird sie im folgenden Fenster unter »IP-Adresse festlegen« in die entsprechende Maske eingetragen. In den allermeisten Fällen bekommen Sie jedoch bei jedem Login aufs neue eine dynamische Adresse –



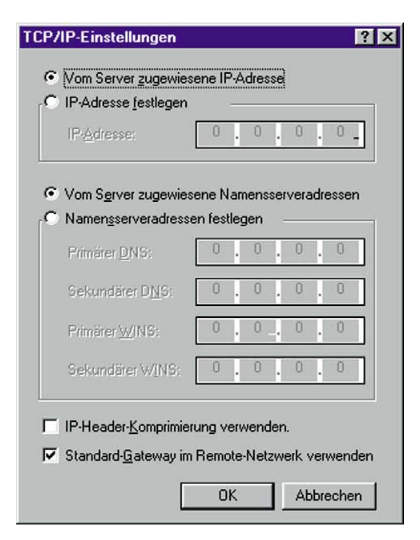
TCP/IP muß im Netzwerk-Dialog installiert werden, wenn Sie ins Internet kommen wollen.

aktivieren Sie daher »Vom Server zugewiesene IP-Adresse«. Sollten in den Unterlagen von Ihrem Provider mehrere Namensserver (DNS) aufgeführt sein, können Sie deren IP-Adressen unter »Namensserveradressen festlegen« vermerken. Normalerweise werden aber auch diese jeweils zugewiesen. Im unteren Abschnitt schalten Sie nun noch »IP-Header-Komprimierung verwenden« ab und aktivieren »Standard-Gateway im Remote-Netz verwenden«.

SCHRITT 9: Mit einem Doppelklick auf das Anwahl-Icon testen Sie Ihre neue Verbindung. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort in die entsprechenden Felder ein, und klicken Sie auf »Verbindung«. Ihr Modem wird nun die Nummer des Servers anwählen und mit der Gegenstelle einen Carrier aufbauen (LED »CD« leuchtet). Im Idealfall erscheint als nächstes das Fenster »Verbindung hergestellt«.

SCHRITT 10: Kommt stattdessen eine Fehlermeldung, und die Telefonverbindung bricht ab, dann brauchen Sie ein auf den Server zugeschnittenes Skript. Dazu aktivieren Sie wieder mit einem Rechtsklick den Eigenschaften-Dialog der DFÜ-Netzwerk-Verbindung. Klicken Sie auf »Konfigurieren« und aktivieren Sie auf der Karte »Optionen« das Kästchen »Terminalfenster nach dem Wählen einblenden«. Über das Terminalfenster treten Sie mit dem Server in direkten Dialog. Protokollieren Sie alle Server-Prompts buchstabengetreu mit, Sie benötigen sie später für das Skript. Sobald die Internet-Verbindung steht, drücken Sie »F7« oder klicken auf den entsprechenden Button. Brechen Sie ab, indem Sie in der Statusleiste doppelt auf das DFÜ-Icon und dann auf »Trennen« klicken.

SCHRITT 11: Gehen Sie abermals in den Eigenschaften-Dialog Ihrer Verbindung. Diesmal rufen Sie die Karte »Skript« auf. Mit »Durchsuchen« wählen Sie eines der Beispiel-Skripten (etwa PPPMENU.SCP), durch Klick auf »Bearbeiten« wird es im Editor geöffnet. Ersetzen Sie nun die entsprechenden Stellen im Skript durch die zuvor mitprotokollierten Angaben und ergänzen Sie die Benutzerangaben wie Username und Paßwort. Dann speichern Sie Ihr Werk unter einem neuen Namen ab. Bei älteren Win-95-Versionen müssen Sie für diesen Arbeitsgang extra einen Scripter installieren. Sie finden ihn auf der Windows-Installations-CD unter ADMIN\APPTOOLS\DSSCRIPT\MAPLUS.INF.



Die TCP/IP-Einstellungen lassen sich für jede DFÜ-Netzwerkverbindung festlegen.

Installiert muß er allerdings über die Systemsteuerung, unter »Software/Windows Setup/Diskette«, werden.

3. Software installieren

SCHRITT 12: Im Falle der drei »Großen« Zugangsanbieter haben Sie eine CD erhalten, auf der Sie neben der proprietären Software (zur Nutzung des »exklusiven« Angebots von AOL, Compuserve oder T-Online) auch Programme für's Internet finden – etwa Browser, FTP-Utilities oder sogenannte Homepage-Wizards. Auch kleinere Provider liefern manchmal ein Starter-Kit, das die wichtigste Internet-Software enthält.

SCHRITT 13: Wenn Sie wollen, daß eine Internet-Verbindung automatisch hergestellt wird, sobald Sie beispielsweise den Browser starten, läßt sich das durch einige Einträge in der Windows-Registry bewerkstelligen. Das sollten Sie jedoch nur als versierter Windows-User in Angriff nehmen, da Sie durch falschen Umgang mit dem Registrierungseditor Ihre gesamte Windows-Installation nachhaltig beschädigen können!

Rufen Sie den Registrierungseditor auf. Im sogenannten Schlüssel

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Winsock\Autodial\
```

tragen Sie bitte die folgenden Zeilen ein:

```
AutodialDllName32=url.dll
AutodialFcnName32=Autodial-HookCallback
```

Der Schlüssel

```
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\InternetSettings\
```

erhält nun den zusätzlichen Eintrag:

```
EnableAutodial=01 00 00 00
```

Die Datei URL.DLL muß im SYSTEM-Verzeichnis Ihres WINDOWS-Ordners vorhanden sein.

4. Spiel starten

SCHRITT 14: Sobald alle Komponenten wie oben beschrieben eingerichtet sind, kann der Spielspaß losgehen. Starten Sie die Internet-Verbindung, surfen Sie mit Ihrem Browser eine Kontakt-Seite an, oder benutzen Sie ein Spezialprogramm wie Net Spy, um sich einen Spielpartner zu suchen. Bei Netzwerk-Spielen starten Sie Internet-Partien über die TCP/IP-Verbindungsoption. Für Online-only-Spiele genügt es meist, die Client-Software zu starten, die sich dann automatisch mit dem Server verbindet. In einigen Fällen rufen Sie auch im Browser eine entsprechende Web-Seite auf, die dann über einen Button das Spiel aktiviert. Wie auch immer Ihr Lieblingsspiel heißt – wir wünschen Ihnen viel Spaß und gute Kontakte im Internet. CG

Im Vergleich: Die wichtigsten Provider und Telefontarife

Netz-Anschluß

Internet muß nicht teuer sein: Mit unserem Vergleich finden Sie den passenden Provider und den günstigsten Weg durchs Gebühren-Dickicht.

Laserblitze zucken durchs All, Explosionen krachen – und trotzdem schaut der Netz-Krieger immer wieder zum Gebührenzähler. Internet-Spiele stehen bisher im Ruf, ein teures Vergnügen zu sein. Mit dem Wettbewerb im Telekommunikations-Markt und dem Preiskampf der Provider hat sich die Lage in letzter Zeit aber gebessert. GameStar zeigt Ihnen, wie sie am besten ins Netz der Netze gelangen.

Provider oder Online-Dienst?

Vor dem Start in die Internet-Welt steht die Wahl des richtigen Zugangs – also der Provider-Firma. Dabei haben Sie zwei Möglichkeiten: Einsteiger starten aufgrund der einfachen Zugangssoftware und des übersichtlichen Angebots am besten mit einem Online-Dienst. Die Großen Drei (T-Online, AOL sowie Compuserve) sind nicht nur Provider, sondern bieten viele zusätzliche Services wie Nachrichten, Software-Sammlungen und Diskussionsforen. Auf der anderen Seite stehen die reinen Provider wie Netsurf oder Metronet. Sie sind oft sehr günstig, weil sie außer dem Internet-Zugang kaum Ergänzendes bieten. Wenn Sie also auf die benutzerfreundliche Umgebung eines Online-Dienstes verzichten können, ist ein reiner Provider eine gute Wahl. In unserer Übersichtstabelle stellen wir Ihnen sieben der wichtigsten überregionalen Zugangsbetreiber sowie die Großen Drei vor. Vergleichen Sie diese Daten ruhig mit lokalen Providern in Ihrer Umgebung – vielleicht erhalten Sie dort ein noch besseres Angebot für Ihren Bedarf.

Billiger ins Internet

Durch den frischen Wind im Telekom-Markt können Sie neuerdings auch die Telefongesellschaft wählen, die Sie für die Internet-Verbindung nutzen. Wenn sich Ihr Einwahlknoten nicht in der Tarifzone des Ortsbereichs befindet, läßt sich viel Geld sparen, wenn Sie die neuen Telekommunikationsfirmen nutzen.

Beim sogenannten »Call-by-Call«-Verfahren wählen Sie erst die Vorwahl des jeweiligen Anbieters und dann die eigentliche Nummer. Für ein Gespräch mit dem Abo-Service des GameStar wäre das beispielsweise die 01070 der Firma Arcor und dann die 07132/959210. Damit das Ganze auch mit einem Modem funktioniert, darf sich nach der Vorwahl allerdings keine Vermittlung melden, es muß also eine direkte Durchwahl möglich sein. Unsere Tariftabelle hilft Ihnen, den für Ihre Zwecke günstigsten Anbieter zu finden. Um für

Die Großen 3



T-Online: Schlicht aber dominant.

AOL: Das Gesicht des Aufsteigers.

Noch nicht veraltet: Compuserve.

Zehn Provider im Überblick

Firma	Tarife:	Praxisvergleich*
AOL	Erster Monat ohne Grundgebühr und mit 50 Freistunden, danach 9,90 Mark/Monat und 5 Freistunden, jede weitere Minute 6 Pfennige	99,90 Mark
Compuserve**	Tarif 1: 1. Monat gebührenfrei, dann 17,90 Mark, 5 Freistunden, j. w. Min. 9 Pf Tarif 2: 1. Monat 27 Mark, dann 47,40 Mark/Monat, 20 Freistd., j. w. Min. 6 Pf	150,00 Mark 80,00 Mark
T-Online	50,- Anmeldung; 8,- Mark Grundgebühr/Monat; von 8 bis 18 Uhr jede Minute 8 Pfennige; nach 18 Uhr jede Minute 5 Pfennige	98,00 Mark
Comcity	50,- Mark Anmeldung; 24,90 Mark/Monat; 5 Freistunden, jede weitere Minute 9 Pfennige	159,90 Mark
Germany Net***	kostenlos (Werbeeinblendungen beim Serverwechsel)	kostenlos
Metronet	7,50 Mark/Monat; jede Minute 4,5 Pfennige	88,50 Mark
Netsurf	40,- Mark Anmeldung; 35,- Mark/Monat	35,00 Mark
Nacamar	49,- Mark/Monat	49,00 Mark
Real Net	99,- Mark/Jahr; 2 Freistunden/Monat, jede weitere Minute 6 Pfennige	109,50 Mark
Topnet	46,-Mark/Monat	46,00 Mark

* Unser Praxisvergleich zeigt die jeweils anfallenden Kosten bei 30 Stunden Nutzung im Monat (ohne Freischaltgebühr). ** Die Abrechnung erfolgt in Dollar.

Vier DFÜ-taugliche Telefongesellschaften im Vergleich

Anbieter	Netz-Vorwahl	Kosten für 30 Min. Verbindungszeit in der Region 50 wochentags					Samstag, Sonntag, Feiertage		GameStar-Praxistest****	Hotline
		5 bis 9 Uhr	9 bis 12 Uhr	12 bis 18 Uhr	18 bis 21 Uhr	21 bis 5 Uhr	5 bis 21 Uhr	21 bis 5 Uhr		
Telekom	01033*	7,20 Mark	10,80 Mark	7,20 Mark	7,20 Mark	3,60 Mark	7,20 Mark	3,60 Mark	50 mal erfolgreich	0130/11 18
Arcor**	01070	3,66 Mark	4,86 Mark	4,86 Mark	3,66 Mark	2,46 Mark	3,66 Mark	2,46 Mark	50 mal erfolgreich	0800/107 08 00
Mobilcom	01019	5,70 Mark	5,70 Mark	5,70 Mark	5,70 Mark	5,70 Mark	5,70 Mark	5,70 Mark	47 mal erfolgreich	01805/19 19 19
TelePassport***	01024	5,40 Mark	6,60 Mark	6,60 Mark	5,40 Mark	5,40 Mark	5,40 Mark	5,40 Mark	44 mal erfolgreich	0800/808 80 88

* Wenn Sie einen Telekom-Anschluß besitzen, ist keine Vorwahl nötig. ** Inkl. Verbindungsgebühr von 6 Pfennig. *** Vorherige Registrierung nötig. **** je 50 Einwahlversuche per DFÜ-Programm an verschiedenen Tagen und zu verschiedenen Zeiten.

Ihren Internet-Anschluß eine alternative Telefongesellschaft zu nutzen, starten Sie unter Programme/Zubehör das DFÜ-Netzwerk. Dort rufen Sie per Rechtsklick die Eigenschaften der Internet-Verbindung auf und tragen die Vorwahl in das Feld mit der Telefonnummer ein. AOL-Nutzer klicken nach dem Start der AOL-Software im Wahlmenü auf »Eigenschaften« und schreiben die Vorwahl unter »Standort ändern« ins Feld vor die AOL-Zugangsnummer.

T-Online: der Marktführer

Mit rund 1,9 Millionen Teilnehmern betreibt die Telekom Deutschlands größten Online-Dienst. Obwohl der Service aus dem BTX-Angebot der Bundespost hervorgegangen ist, hat sich der Schwerpunkt in den letzten Jahren immer mehr in Richtung Internet verlagert. T-Online können Sie in ganz Deutschland zum Ortstarif nutzen.

AOL: der Aufsteiger

In den letzten 13 Jahren hat sich AOL zum weltgrößten Online-Dienst mit über elf Millionen Mitgliedern aufgeschwungen, davon fast 500.000 in Deutschland. Vor allem für Einsteiger ist der Anbieter wegen seinem übersichtlichen und ansprechenden Angebot und der einfachen Installation zu empfehlen. Darüber hinaus bietet AOL ein riesiges Software-Archiv, einen guten Nachrichten-Service sowie Homebanking. Seit neustem kann man sich auch bei AOL bundesweit zum Ortstarif einwählen.

Compuserve: der Veteran

Zwar wurde Compuserve mittlerweile vom Konkurrenten AOL übernommen, bleibt in Deutschland mit rund 250.000 Mitgliedern aber als eigenes Unternehmen bestehen. Der mit fast 30 Jahren älteste Online-Dienst bietet zahlreiche Diskussions-Foren und Service-Angebote, vor allem (natürlich) aus der Computer-Branche. Mit nur 13 Einwahlknoten in Großstädten kann Compuserve im Vergleich zu den anderen Online-Diensten aber nicht mehr mithalten, da man ihn außerhalb der großen Ballungsgebiete nicht zum Ortstarif erreichen kann. RS

Knoten, Geschwindigkeit (in Kbps)	Proxy-Betrieb	Kostenfreie Homepage	Infonummer:	Kunden-Hotline	Adresse
überall zum Ortstarif erreichbar mit bis zu 33,6 analog und 64,0 über ISDN	zwingend	2 MByte (mal fünf, da bis zu vier Neben-Accounts)	0180/55 22 0	0180/55 22 0	AOL Bertelsmann Online GmbH & Co. KG, Stubbenhuk 3, D-20459 Hamburg
13 bundesweit mit bis zu 33,6 analog und 64,0 über ISDN	optional	5 MByte	0800/37 32 37 3	0800/37 32 37 3	Compuserve GmbH, Hauptstr. 42, 82008 Unterhaching
überall zum Ortstarif erreichbar mit bis zu 33,6 analog und 64,0 über ISDN	optional	1 MByte	0130/01 98	0130/01 98	Deutsche Telekom Online Service GmbH, Julius-Reiber-Str. 37, 64293 Darmstadt
überall zum Ortstarif erreichbar mit bis zu 33,6 analog und 64,0 über ISDN	optional	1 MByte	0190/88 20 00	0190/88 20 00	Comcity Online Services AG, Werftstr. 214, 24143 Kiel
32 (nicht in Schleswing-Holstein) mit bis zu 55,6 analog und 64,0 über ISDN	zwingend	256 KByte	069/63 39 73 04	069/63 39 73 97	Callisto germany.net, Kennedyallee 89, 60596 Frankfurt am Main
65 bundesweit mit bis zu 55,6 analog und 64,0 über ISDN	zwingend	keine	0221/30 91 0	0190/77 44 77	Primus Online Handel und Dienstleistung GmbH & Co. KG, Bonner Str. 172-176, 50968 Köln
130 bundesweit mit bis zu 55,6 analog und 64,0 über ISDN	zwingend	2 MByte	040/76 62 91 62 3	040/76 62 91 62 3	IS Internet Services GmbH & Co, Harburger Schloßstr. 6-12, 21079 Hamburg
143 bundesweit mit bis zu 33,6 analog und 64,0 über ISDN	optional	keine	0180/52 28 23 3	0180/52 28 23 3	Nacamar Data Communications GmbH, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich
53 bundesweit mit bis zu 33,6 und 64,0 über ISDN	optional	2 MByte	0180/53 23 66 4	0180/53 23 66 4	CKS Realtime Sales & Marketing Services GmbH, Neumann-Reichardt-Str. 27-33, 22041
120 bundesweit mit bis zu 55,6 analog und 64,0 über ISDN	optional	1 MByte	02151/49 75 0	0190/87 09 78	Topnet AG, Elberstr. 25, 47800 Krefeld

Zur Zeit zirka 1,80 Mark. *** Kostenlos läßt sich das Internet nur innerhalb der DE-Domain nutzen. Es sind keine Wechsel auf Seiten möglich, die nicht die Endung .de haben – etwa die eminent wichtigen .com-Websites.

Online-only-Spiele

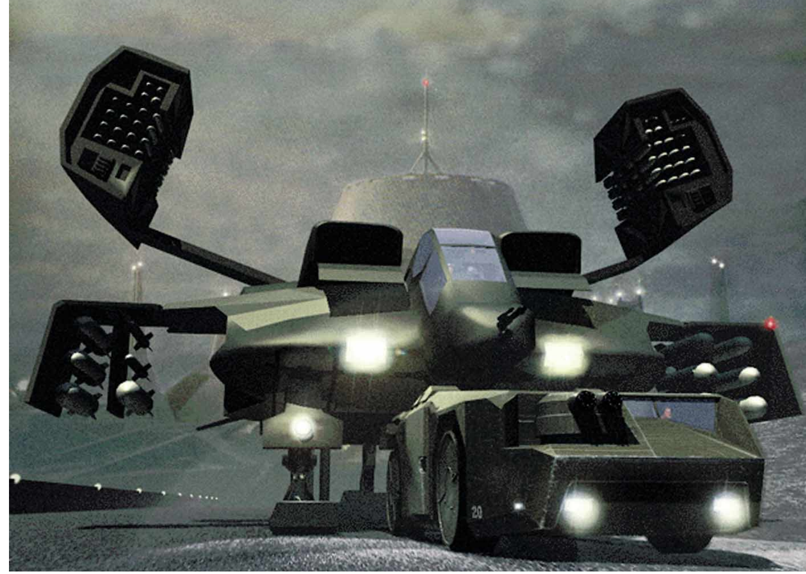
2000 Helden

Nicht zwei, nicht acht, nicht 16 – bis zu 2.000 Teilnehmer tragen in Internet-only-Games wie Ultima Online durch ihre Interaktion zum Spielerlebnis bei.

Wenn Ihnen auch die beste KI zu doof ist, wenn Sie mit Ihren Mitspielern auch mal tratschen wollen, wenn Sie immer neue Situationen erleben möchten, dann sind Sie im Internet als Spieler genau richtig. Nur Multiplayer-Server bieten realistische Luftkämpfe mit hundert Teilnehmern, Schwertkämpfe mit Dutzenden von Duellanten oder den Nervenkitzel, mit 27 anderen Space-Marines gegen ein monsterverseuchtes Alien-Nest vorzurücken. Aber lesen Sie selbst: Wir berichten live aus **Aliens Online**...

Adrenalin und Aliens

Das Dropship hat uns auf dem Planeten abgesetzt, jetzt sind wir auf uns gestellt. Drake macht die Smartgun fertig, Newt öffnet geduckt das Schott, wir übrigen geben Feuerschutz. Drei Fireteams sind bereits im Komplex, in dem Gang vor uns liegen die Leichen von mindestens einem vierten. Von weiter vorn ertönt jetzt Burst-Feuer, dazwischen Schreie und das dumpfere Knallen einer Shotgun. Wir bewegen uns schnell und konzentriert in diese Richtung. Ich achte darauf, nicht vor Drake und seine Superkanone zu geraten. Die Geräusche vor uns werden lauter, trotzdem kann ich meinen eigenen Herzschlag hören. Wir durchqueren im Entenmarsch einen kleinen Vorraum, kommen in die Messe, und plötzlich bricht die Hölle los. Ein schwarzer Schemen saust zwischen Newt und mir durch, der ganze Raum ist voller schießender, schreiender Marines. Dazwischen bewegen sich drei oder vier Aliens so schnell, daß an gezieltes Feuern nicht zu denken ist.



Aliens Online lehnt sich eng an den Actionfilm Aliens an.

Ich registriere, daß es Drake gerade erwischt hat, will rückwärts wieder raus, da höre ich das schrille Gefiepe eines Huggers. Irgend etwas trifft mich hart. Meine einzige Chance wäre, mich schießend um die eigene Achse zu drehen, dabei gleichzeitig in die Knie zu gehen und in Bewegung zu bleiben. Doch dabei würde ich mehr Marines treffen als sonstwas. Während ich noch überlege, leuchtet die rote Anzeige auf – mein Bildschirmheld ist tot, wieder mal.

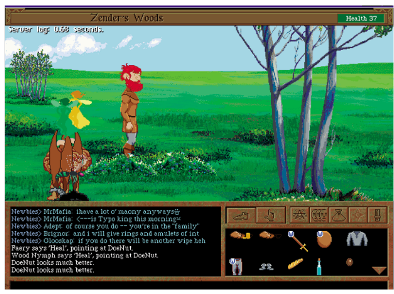
Mehr Spieler, mehr Spaß

Im Gegensatz zu »normalen« Netzwerkspielen, die auch per TCP/IP-Option nicht mehr als die üblichen vier oder acht Teilnehmer unter einen Hut bringen, bewegen sich bei Online-only-Spielen oft Hunderte, ja sogar Tausende im selben virtuellen Raum. Den wesentlichen Unterschied macht ein Server (meist ein Großrechner oder eine kraft-

Komplexer Rollenspiel-Primus: Ultima Online.



Heiße Luftkampf-Simulation: Warbirds.



Herziges Cartoon-Rollenspiel: The Realm.



Aliens Online bietet Spannung pur als Marine oder Monster.

volle Workstation), der die Interaktion der Spieler über eigene Programme regelt und in geordnete Bahnen lenkt. Der schlimmste Feind heißt denn auch nicht Monster, Alien oder gegnerischer Pilot, sondern »Lag«. Das ist die Latenzzeit, die auf der Strecke User-Server-User vergeht. Manches Online-Alien reißt einen Marine jenseits des Atlantiks noch in Stücke, nachdem der ihm längst das Licht ausgeblasen hat: Der Server hat's bloß noch nicht mitgekriegt.

Aufgabenteilung

Auf Ihrem Rechner läuft ein Client-Programm, das neben Sound, Grafik und Benutzer-Interface nur noch die Datenschnittstelle zum Server liefert. Deshalb sind solche Spiele eben auch nur online spielbar – das Gesamtprogramm entsteht erst aus dem Zusammenwirken von Server- und Client-Software. Neben der größeren Zahl von Usern, die in einem gemeinsamen Szenario verwaltet werden, hat das weitere Vorteile. So lassen sich Updates automatisch übertragen und ins Programm patchen, bei Rollenspielen liegen alle Character-Daten für Cheater unzugänglich auf dem Server, neue Landschaften oder Räume werden »on the fly« übertragen und mit den im Client bereits vorhandenen Grafik-Sets dargestellt.

Multiplayer-Tradition

Für MUD-Spieler ist das alles vom Prinzip her ein alter Hut. Seit den Achtzigern schon durchstreifen sie textbasierte Multi-User-Dungeons, kämpfen sich die Rangleiter bis zum begehrten Wizard-Status hoch und dürfen dann einen kleinen Bereich der virtuellen Welt selbst gestalten. Die neueste Generation der Internet-Spiele bringt vor allem zeitgemäße Grafik und mehr Action. Bei

Spiel	Ultima Online	Aliens Online	Warbirds	The Realm	Fighter Ace	Battletech: Solaris
Genre	Rollenspiel	3D-Action	Luftkampf-Simulation	Rollenspiel	Luftkampf-Simulation	Mech-Simulation
Anspruch	Fortgeschrittene, Profis	Fortgeschrittene, Profis	Fortgeschrittene, Profis	Einsteiger, Fortgeschrittene	Einsteiger, Fortgeschrittene	Fortgeschrittene, Profis
Sprache	Englisch	Englisch	Englisch	Englisch	Englisch	Englisch
Spieler (max.)	2.000 pro Welt	ca. 30 pro Mission	mehrere 100 pro Arena	über 2.000	100 pro Arena	k. A.
Kosten	einmalig ca. 80 Mark, danach ca. 18 Mark / Monat	ca. 18 Mark / Monat (Gamestorm) *	3,50 Mark / Stunde (Minimum 18 Mark / Monat)	einmalig ca. 100 Mark, schließt 1 Jahr kostenlosen Zugang ein	ca 3,50 Mark / Tag bzw. ca. 35 Mark / Monat	ca. 18 Mark / Monat (Gamestorm) *
Gratis-Periode	1 Monat, bei Charter Edition 3 Monate	1 Monat	5 Freistunden	1 Monat (Trial-Account)	24 Stunden	1 Monat
Demo	nein	nein	nein (aber Offline-Training)	ja, zeitlich und funktionell begrenzt	nein	nein
Größe des Client-Downloads	keine downloadbare Version	ca. 16 MByte + 350 KByte Gamestorm	ca. 7 MByte bis 16 MByte	ca. 22 MByte	ca. 7 MByte + 1 MByte Zone	ca. 5,5 MByte + 350 KByte Gamestorm
Download-Adresse	auf CD (ca. 80 Mark, Charter Edition nur Direktimport, für ca. 160 Mark), Vollinstallation belegt ca. 500 MByte	https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/aliensonline/community/file_library.html	http://www.imagiconline.com/download.shtml	auf CD (ca. 100 Mark, nur Direktimport), bzw. http://www.realmserver.com/ (»Demo« anklicken)	auf Info-Seite »New Player Signup« anklicken	https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/mpbattletech/community/file_library.html
Info-Adresse	http://www.owo.com	https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/aliensonline/	http://www.imagiconline.com/games/warbirds/index.shtml	http://www.realmserver.com/bot.html	http://www.zone.com/zonepromo/tbltpromo.asp	https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/mpbattletech/index.shtml
Pro	Atmosphäre, fast unbegrenzte Möglichkeiten, vorbildliche Web-Seiten	Atmosphäre (Sound!), beide Seiten spielbar, Team-Charakter	realistisches Flugmodell, viele Spielvarianten	leichter Einstieg, ausbalanciert, gute Community	leichter Einstieg, derzeit beste Grafik der Online-Flugsimulationen	lizenzierte Battletech-Atmosphäre
Kontra	relativ hohes Lag, instabile Server, Komplexität	Beta-Stadium, bereits geringes Lag wirkt sich stark aus	hohe Kosten, schwieriger Einstieg	relativ wenig Möglichkeiten, Grafik putzig statt realistisch	Lag, bisher wenig Gegner, keine Hintergrundstory	grafisch schon leicht angestaubt
Präsentation	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Spieltiefe	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut	Ausreichend	Befriedigend
Fazit	UO ist derzeit das Nonplusultra für Serien-Fans und ambitionierte Hardcore-Rollenspieler.	Der teamorientierte 3D-Shooter fördert den Adrenalinfluß mit Klauen und hohen Feuerraten.	Die Langzeitmotivation stimmt bei dieser Flugsimulation für ambitionierte Kampfpiloten.	Sierras gutherziges Rollenspiel ist der Fantasy-Treffpunkt für die ganze Familie.	Microsofts Wolkenarena eignet sich für den schnellen Luftkampf zwischendurch.	Solaris ist immer noch die richtige Wahl für Mech-Fans mit Internet-Anschluß.

* Die Gamestorm-Gebühr schließt alle dort verfügbaren Spiele ein.

Ultima Online muß man nicht einmal einen bestimmten Level haben, um sein Zelt, Haus oder Märchenschloß in die vorhandene Landschaft zu stellen – nur ausreichend Kohle. Die kann ein einzelner allerdings oft nicht zusammenraffen, und so kommt eine weitere Besonderheit der Server-Spiele zum Tragen: die »Community« der Teilnehmer.

Vereint spielen

Online-only-Spiele laufen über Jahre hinweg mit praktisch unveränderter Rahmenhandlung. Es gibt keine ultimativen Missionen, durch deren Bewältigung eine Partei oder ein Einzelner das Spiel endgültig gewinnen könnte. Quests, Missionen oder Einzelschlachten sind immer nur Teilschritte eines epischen Endlos-Szenarios. Dementsprechend bleiben auch viele Spieler einem Programm jahrelang treu, schließen haltbare Freundschaften und gründen Vereine. **Realm**-Gilden, **Warbirds**-Staffeln oder **Mechwarrior**-Clans gehen über die Zweckgemeinschaft der immer wieder neu formierten **Quake**- und **Diablo**-Teams hinaus. Sie helfen gezielt Neulingen, organisieren eigene Online-Events und bieten auf Fan-Webseiten alle möglichen Addons, Dienste und Infos zu ihren Lieblingsspielen.

In der untenstehenden Tabelle haben wir alle wichtigen Daten zu den zehn beliebtesten, derzeit aktuellen Online-Spielen zusammengetragen. Sie erfahren, wo Sie im Netz weitere Infos finden, wo Sie sich anmelden können, und welche Anfangs- sowie laufenden Kosten auf Sie als Internet-Spieler zukommen. CG



Luftkampf-Simulation im Netz: Fighter Ace



Online Mech-Spiel: Battletech Solaris



Baller-Action im Web: Tanarus

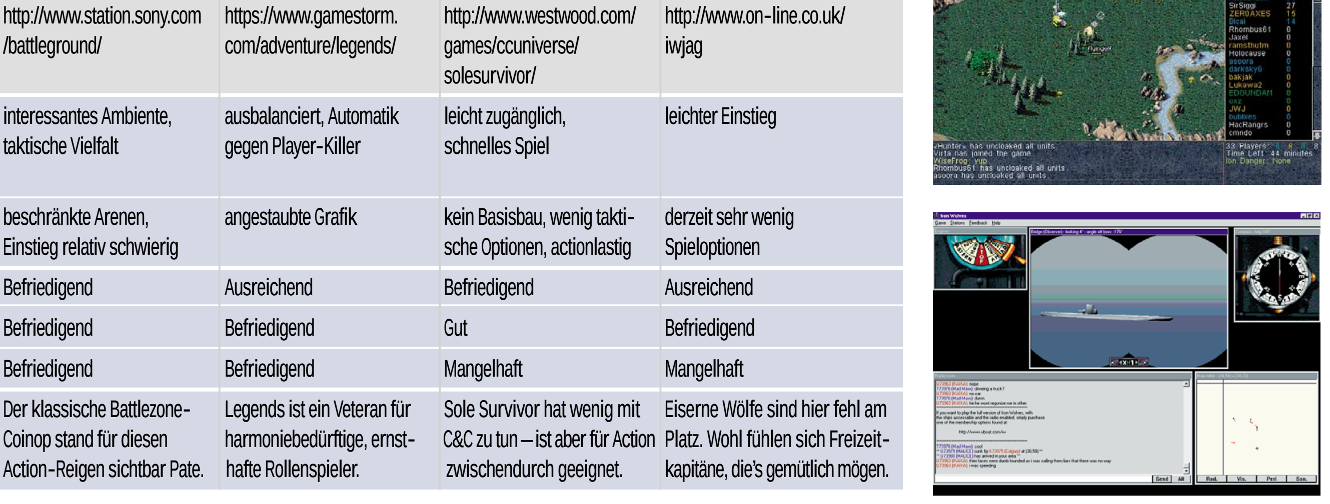


Klassisches Rollenspiel: Legends of Kesmei



C&C-Ableger: Sole Survivor

U-Boot Simulation: Iron Wolves



Tanarus	Legends of Kesmai	Sole Survivor	Iron Wolves
Action	Rollenspiel	Echtzeit-Strategie	U-Boot-Simulation
Einsteiger, Fortgeschrittene	Einsteiger, Fortgeschrittene	Einsteiger, Fortgeschrittene	Einsteiger
Englisch	Englisch	Englisch	Englisch
bis zu 20 pro Arena	500 pro Welt	50 pro Arena	k. A.
ca. 18 Mark / Monat	ca. 18 Mark / Monat (Gamestorm) *	einmalig ca. 80 Mark, schließt kostenlosen Zugang ein	ca 3,50 Mark / Tag bzw. ca. 35 Mark / Monat
nein	1 Monat	nein	nein
ja, funktionell begrenzt	nein	nein	ja, funktionell begrenzt
ca. 8 MByte	12,5 MByte + 350 KByte Gamestorm	keine downloadbare Version	175 KByte
http://tanarus.station.sony.com/download.htm	https://www.gamestorm.com/adventure/legends/community/file_library.html	auf CD (ca. 80 Mark), belegt ca. 20 MByte	http://www.online.co.uk/iw_dir/newuser.html
http://www.station.sony.com/battleground/	https://www.gamestorm.com/adventure/legends/	http://www.westwood.com/games/ccuniverse/solesurvivor/	http://www.on-line.co.uk/iwjag
interessantes Ambiente, taktische Vielfalt	ausbalanciert, Automatik gegen Player-Killer	leicht zugänglich, schnelles Spiel	leichter Einstieg
beschränkte Arenen, Einstieg relativ schwierig	angestaubte Grafik	kein Basisbau, wenig taktische Optionen, actionlastig	derzeit sehr wenig Spieloptionen
Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Ausreichend
Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Befriedigend	Befriedigend	Mangelhaft	Mangelhaft
Der klassische Battlezone-Coinop stand für diesen Action-Reigen sichtbar Pate.	Legends ist ein Veteran für harmoniebedürftige, ernsthafte Rollenspieler.	Sole Survivor hat wenig mit C&C zu tun – ist aber für Action zwischendurch geeignet.	Eiserne Wölfe sind hier fehl am Platz. Wohl fühlen sich Freizeitkapitäne, die's gemütlich mögen.

Alarmstufe Rot, Diablo & Co. im Internet

Netzwerk-Spiele

Die meisten PC-Spiele mit Multiplayer-Modus laufen nicht nur im lokalen Netz,

Beinahe jedes aktuelle Spiel bietet einen Multiplayer-Modus, mit dem Sie meist ohne großen Aufwand nicht nur im Netzwerk, sondern auch im Internet zu einem heißen Match antreten können. Dazu brauchen Sie nur das Programm selbst, ein Modem sowie einen möglichst flotten Zugang zum globalen Netz – und natürlich die Internet-Adresse des Online-Dienstes, der das Spiel veranstaltet.

Treffpunkt Internet

Einige der aufgeführten Web-Adressen, wie die von Electronic Arts' Multiplayer Matchup, dienen als Schwarzes Brett, auf dem Sie sich mit anderen Spielern zu Multiplayer-Partien verabreden. Der Matchup sortiert Email-Adressen in übersichtlichen Listen. In den meisten Diensten (etwa BattleNet) machen Sie in Sekundenschnelle bei einer Partie mit oder starten eine eigene.

Kali registrieren

Vor allem etwas ältere Spiele unterstützen mit dem IPX-Protokoll nur lokale Netzwerke, wie sie etwa in Büros eingesetzt werden. Für das Internet brauchen Sie allerdings ein anderes, nämlich TCP/IP. Abhilfe schafft Kali: Dahinter verbirgt sich ein Utility, das IPX-Netzwerksignale in solche für das Internet umwandelt. Sie müssen Kali auf der Web-Seite www.kali.net für 20 Dollar (etwa 36 Mark) registrieren.

Online-Spieledienste

Obwohl sich die kommerziellen Spiele-Dienste wie MPlayer, TEN oder Gamestorm vor allem an amerikanische Kundschaft richten, können Sie problemlos auch von Deutschland aus auf diesen Servern mitmischen. Allerdings müssen Sie meist – spätestens nach einem Testmonat – per Kreditkarte bezahlen, ein echter Nachteil für Jüngere. PS

	Titel	Genre	Wertung	Test in GameStar
1	NHL 98	Sportspiel	92%	11/97
2	Longbow 2	Flugsimulation	91%	01/98
3	Jedi Knight	3D-Action	90%	12/97
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	89%	12/97
5	Battlezone	3D-Strategie	89%	04/98
6	F1 Racing Simulation	Rennspiel	89%	01/98
7	Diablo	Rollenspiel	88%	-
8	Command & Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	88%	-
9	FIFA 98	Sportspiel	88%	01/98
10	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	11/97
11	C&2: Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	87%	-
12	Incubation	Taktik	87%	11/97
13	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	86%	-
14	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	86%	11/97
15	Links LS 1998 Edition	Sportspiel	86%	10/97
16	Lords of Magic	Strategie	85%	01/98
17	Starfleet Academy	Weltraumspiel	85%	11/97
18	Hexen 2	3D-Action	85%	10/97
19	F-22 Raptor	Flugsimulation	84%	01/98
20	Interstate '76	Simulation	83%	03/98
21	Heavy Gear	Mech-Spiel	83%	01/98
22	Uprising	Actionspiel	83%	01/98
23	Panzer General 3D	Taktik	82%	12/97
24	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	81%	-
25	Descent 2	3D-Action	81%	-
26	Need for Speed 2	Action-Rennspiel	81%	12/97
27	POD	Action-Rennspiel	80%	-
28	Myth	Echtzeit-Strategie	80%	12/97
29	Battlespire	Rollenspiel	79%	03/98
30	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	78%	-
31	Ultimate Race Pro	Rennspiel	77%	02/98
32	Flight Simulator 98	Flugsimulation	76%	11/97
33	Grand Theft Auto	Actionspiel	75%	01/98
34	Joint Strike Fighter	Flugsimulation	75%	11/97
35	Flying Corps Gold	Flugsimulation	74%	12/97
36	Jazz Jackrabbit 2	Jump-and-run	72%	04/98
37	Outlaws	3D-Action	71%	-
38	Netstorm	Strategie	68%	01/98
39	Cart Precision Racing	Rennspiel	67%	03/98
40	Air Warrior 3	Flugsimulation	65%	03/98

im Internet

sondern auch im Internet. Wir nennen die besten Programme und alle Daten.

Web-Adresse des Online-Dienstes	zusätzliche Kosten	max. Teilnehmerzahl	Bemerkungen
www.ea.com	-	8	sehr schneller Internet-Zugang nötig
www.janes.ea.com	-	4	geplant; derzeit noch im Aufbau
www.zone.com oder www.gamespy.com	-	16	gilt auch fürs Addon Mysteries of the Sith
www.zone.com	-	8	auch mit langsamem Internet-Anschluß gut spielbar
www.activision.com	-	8	wird direkt vom Spiel aus gestartet
www.ubisoft.de	-	8	nur einzelne Rennen, kein WM-Modus
www.battle.net	-	4	viele Cheater unterwegs
www.westwood.com	-	8	wird direkt vom Spiel aus gestartet
www.ea.com	-	20	sehr schneller Internet-Zugang nötig
www.totalannihilation.com oder www.mplayer.com	-	10	unbedingt Update installieren
www.westwood.com	-	8	viele zusätzliche Karten erhältlich
www.mplayer.com	-	4	alternativ per Email spielbar
www.gamestorm.com oder www.kali.net	ca. 18 Mark/Monat	8	in AOL auch direkt spielbar
www.ten.net oder www.kali.net	ca. 36 Mark/Monat	4	mit Kali auch bis zu 8 Teilnehmer
www.mplayer.com	-	8	teils sehr lange Wartezeiten
www.won.net	-	6	geplant, derzeit noch im Aufbau
www.heat.net oder www.kali.net	ca. 12 Mark/Monat	8	sehr schneller Internet-Zugang nötig
www.gamespy.com	-	16	kostenlose Internet-Version in Vorbereitung
www.novaworld.com	-	100	Novaworld ist derzeit noch im Beta-Stadium
www.activision.com	-	8	nur mit neuester Version spielbar
www.mplayer.com	-	8	selbstgebaute Gears müssen erst übertragen werden
www.3do.com	-	4	wird im Hauptmenü gestartet
www.clubssi.com oder www.kali.net	-	4	läuft über Proxy-Server nur mit Kali
www.mplayer.com	-	8	selbstgebaute Mechs müssen erst übertragen werden
www.kali.net	-	8	schneller Internet-Zugang nötig
www.ea.com	-	8	Special Edition erst in Vorbereitung
www.ubisoft.de	-	8	Zusatzkurse gibt's auch als Addon-CD
www.bungie.net	-	16	unbedingt Update installieren
www.mplayer.com	-	8	gerät online fast immer zum 3D-Actionspiel
www.zone.com oder www.kali.net	-	4	über Kali bis zu 8 Teilnehmer
www.ultimaterace.com	-	16	nur mit sehr vielen Mitstreitern spannend
www.zone.com	-	255	teils Zusätze wie weitere Flughäfen benötigt
www.kali.net	-	8	mit 3Dfx wird DOS-Kali benötigt
www.kali.net	-	16	unbedingt komplette Installation wählen
www.kali.net	-	8	sehr schneller Internet-Zugang nötig
www.jazzjackrabbit.com	-	32	mehrere Spielmodi möglich
www.zone.com oder www.kali.net	-	4	über Kali bis zu 8 Teilnehmer
www.activision.com	-	8	auch mit langsamem Internet-Anschluß spielbar
www.zone.com	-	8	inkompatibel zu älterer US-Version
www.airwarrior.com	ca. 18 Mark/Monat	275	lange Einarbeitung nötig

Flightstick

Saitek X8-30

Saitek unterfliegt mit einem CH-kompatiblen Flightstick die 100-Mark-Preisgrenze.



Der Saitek X8-30 ist voll kompatibel zum CH-Flightstick Pro.

Für gute Joysticks, die komplett mit Coolie-Hat und Gashebel ausgestattet sind, muß man normalerweise tief in die Tasche greifen. Doch es geht auch preiswert: Unter dem Kürzel X8-30 hält Saitek eine günstige und trotzdem hochinteressante Alternative parat.

Schon auf den ersten Blick wird klar, daß für den X8-30 der CH Flightstick Pro Pate gestanden hat. Wie das berühmte Vorbild beherbergt er einen Coolie-Hat, vier Feuerknöpfe am Pistolengriff und einen Schubregler auf der Basis. Als Bonbon spendiert ihm der Hersteller einen Turboschalter für Dauerfeuer, der dezent an der Gehäuse-Unterseite versteckt ist. Der Schubregler bewegt sich butterweich und stufenlos und ist sogar noch einen Tick präziser als das Flightstick-Pro-Pendant. Der Stick selbst lagert auf den CH-typischen Doppelwalzen, die sehr gleichförmige Bewegungen erlauben. Die Feuerknöpfe auf der Oberseite sind jedoch viel zu groß und ein wenig träge geraten. Dafür ist der Griff ergonomisch geformt und läßt Ihre Hand auch im Dauer-Flugbetrieb nicht ermüden.

Praktischerweise sieht der X8-30 dem Flightstick Pro nicht nur sehr ähnlich, er ist auch kompatibel zu ihm. Ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bietet Ihnen kein anderer Flightstick. MIC

Saitek X8-30

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	089/54 61 27 10
Homepage:	E-Mail:http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• gute Verarbeitung	• Buttons zu groß
• präziser Schubregler	• unexakter Druckpunkt
• exakte Steuerwege	
• günstiger Preis	

Fazit: Sehr zuverlässiger, gut verarbeiteter Flightstick mit vorbildlichem Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Interact Ultra Racer

Für Rennspiel-Fans ohne Riesentisch ist dieses Gamepad eine interessante Alternative.



Das Ultra Racer liegt gut in der Hand.

Zwei Dinge stehen dem Rennvergnügen mit einem Lenkrad oft im Weg: Ein anständiges Volant ist ziemlich teuer und nimmt zudem einigen Platz weg. Hier schafft das solide Renn-Gamepad Ultra Racer Abhilfe. Mit der einen Hand bedienen Sie die Feuerknöpfe und den analogen Gasregler, mit der anderen das schaumstoffgepolsterte, manuell zentrierbare Mini-Steuerrad. Letzteres läßt sich um 45 Grad in beide Richtungen drehen, was sich im Test als etwas zu wenig für ausgewachsene Simulationen wie F1 Racing Sim entpuppte. Für Action-Rennspiele wie Need for Speed 2 oder Ultimate Race ist das Ultra Racer allerdings ideal. Als besonders angenehm empfanden wir die starken Rückstellkräfte der kleinen Plastikscheibe. Das erfordert beim Lenken einen gewissen Nachdruck, was eine sehr exakte und feinfühlige Steuerung ermöglicht. Frei von Schwächen ist das Interact-Pad jedoch nicht: Bremsmanöver sind mit dem unergonomisch gestalteten Trigger keine große Freude. Die Drückbewegung verhindert eine genaue Dosierung, außerdem rutscht der Finger leicht ab. Insgesamt erweist sich das Ultra Racer aber als sehr stimmiges Konzept, das kompromißlos für Fun-Rennspiele entwickelt wurde. MG

Ultra Racer

Typ:	Analog-Gamepad
Hersteller:	Interact
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	04287/125113
Homepage:	http://www.interact-europe.de

Pro	Kontra
• exakte Steuerung	• schlechter Gashebel
• gute Verarbeitung	
• sehr langes Kabel	

Fazit: Abgesehen vom schlechten Gashebel bestens geeignet für actionorientierte Rennspiele.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

3D-KARTEN

In den DirectX-Tools werden mir unter »Direct Draw/Display Adapters« sowohl meine Diamond Viper V330 als auch eine Standardgrafikkarte angezeigt. Bei der Viper erhalte ich die Fehlermeldung »Mini-VDD not found«. Was ist da los?

Sven Ullmann

GameStar: Anscheinend sind die Viper-Treiber nicht vollständig auf Ihrem System installiert, da unter »Direct-Draw/Display Adapters« eigentlich nur eine Grafikkarte zu finden sein sollte. Sehen Sie zuerst im Gerätemanager nach, ob unter »Grafikkarten« noch andere Modelle außer der Viper angezeigt werden. Ist das der Fall, entfernen Sie diese. Auch in der Systemsteuerung unter »Anzeige/Einstellungen/Erweitert« muß die Viper als Grafikkarte eingestellt sein. Zum Schluß sollten Sie nach einem Neustart des Rechners die Treiber-CD der Viper zur Hand nehmen und die Treiber nochmal neu installieren.

CPU-WECHSEL

Ich möchte demnächst meine Pentium-CPU mit 100 MHz gegen einen MMX-Prozessor mit 200 MHz austauschen. Mein Motherboard ist dafür tauglich, nur weiß ich mangels Handbuch nichts mit den Jumper-Einstellungen anzufangen.

Alexander Seifriz

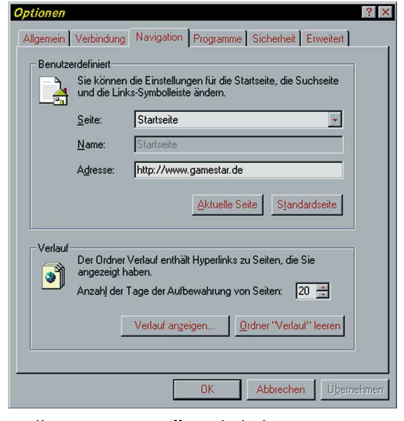
GameStar: Zuerst sollten Sie nach dem VIO(Voltage Input/Output)-Jumper suchen. Der kennt zwei Positionen, für 3,3 und 3,5 Volt, wobei Sie ihn für eine MMX-CPU auf den standardmäßig eingestellten 3,3 V belassen sollten. Der VCORE-Jumperblock ist für CPU-Typen gedacht, deren Kernspannung sich von der externen unterscheidet, wozu auch Intels MMX-Prozessoren gehören. Hier müssen Sie die Jumper auf 2,8 Volt setzen, während zum Beispiel ein AMD K6 mit 200-MHz-Takt 2,9 Volt benötigt. Den Jumperblock für das Verhältnis zwischen CPU- und Bus-Taktrate stellen Sie auf den Faktor 3,0, den externen Bustakt selbst auf 66 MHz. Eventuell gibt es noch einen Jumper für den CPU-Typ (P55C oder P54C). Der muß auf P55C, die Codebezeichnung für Intel-MMX-CPUs, eingestellt sein.

INTERNET

Bei jedem Start des Internet-Explorers komme ich unfreiwillig auf die Microsoft-Homepage. Ich würde aber gerne standardmäßig woanders landen. Kann ich die Startseite auch selbst auswählen und wenn ja, wie?

Tilman Koops

GameStar: Das Konfigurieren der Startseite funktioniert sowohl bei Microsofts Internet Explorer als auch beim Netscape Communicator. Beim Internet Explorer 3.0x finden Sie die Einstellungen zur Startseite unter »Ansicht/Optionen/Navigation«, bei der Version 4.0x unter »Bearbeiten/Internetoptionen/Allgemein«. Wenn Sie den Netscape Communicator 4.0x nutzen, finden Sie die Einstellungen unter »Bearbeiten/Voreinstellungen/Navigator«.



In diesem Menü stellen Sie beim Internet Explorer 3.0x die Startseite ein.

3D-KARTEN

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine 3Dfx-Karte zu kaufen. Allerdings weiß ich nicht, ob sich diese mit meiner bereits vorhandenen 2D/3D-Kombikarte verträgt.

Alexander Hermann

GameStar: 3Dfx-Zusatzboards haben sich als sehr verträglich erwiesen, unabhängig von der Grafikkarte, die bereits im System steckt. Das liegt am Arbeitsprinzip: Die 3Dfx-Karten ergänzen die Arbeit der 2D/3D-Kombikarte nicht, sondern übernehmen sie komplett, sobald sie über die Glide-Schnittstelle direkt angesprochen werden.

Bei Direct3D-Spielen ist inzwischen meist ein Setup-Dialog eingebaut, bei dem Sie zwischen mehreren vorhandenen 3D-Karten auswählen können. Auch die Boards selbst bieten in ihren Kontroll-Tools immer öfter die Möglichkeit, die Karte als 3D-Device an- und abzuschalten. Selbst wenn keine dieser Funktionen vorhanden ist, treten nach unserer Erfahrung keine Probleme auf. Trifft ein Direct3D-Spiel auf mehrere 3D-Karten im System, wird in 99 Prozent aller Fälle automatisch das 3Dfx-Modell angesprochen.

Diese Aussagen treffen im übrigen auch auf Modelle mit dem brandneuen Voodoo-2-Chipsatz zu.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Trackball

Command & Conquer Mission Controller

Eine Kunstharzkugel soll Command & Conquer veredeln.

Schnittig sieht er ja aus, der C&C Mission Controller.

Trackballs werden seit Erfindung der Maus nur noch für Laptops oder Spezialanwendungen wie CAD-Programme benötigt. Fanatec will dem in Vergessenheit geratenen Eingabemedium mit dem Command & Conquer **Mission Controller** zu neuer Popularität verhelfen. Laut Verpackung ermöglicht die offiziell von Westwood lizenzierte Kunstharzkugel »schnellere Kommandos« im bekannten Strategieepos. Natürlich funktioniert der Controller auch mit jedem anderen Spiel das eine Maus unterstützt. Über ein mitgeliefertes Programm können Sie die Empfindlichkeit der Kugel anpassen und zwei der drei Knöpfe für C&C konfigurieren. Im Praxistest mit Command & Conquer stellte sich der **Mission Controller** als extrem gewöhnungsbedürftig heraus. Vor allem das häufige Scrollen über die Landkarte verursachte binnen Minuten Handgelenkschmerzen – keine Chance für »schnellere Kommandos«. Schuld daran ist eigentlich nicht der solide verarbeitete und durchaus präzise Trackball. Vielmehr sind die allermeisten Spiele nun mal für Tastatur, Maus und Joystick entwickelt worden. Fanatec ist deshalb kein Vorwurf für die Produktqualität zu machen. Aber die Vermarktung des Mission Controllers als spielverbesserndes Eingabemedium für C&C ist zum Scheitern verurteilt. MIC

C&C Mission Controller

Typ:	Trackball
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	06021/840653
Homepage:	E-Mail:http://www.fanatec.de

Pro	Kontra
• solide Verarbeitung	• Tasten ungünstig positioniert
• präzise Kugel	• Tasten nicht frei belegbar

Fazit: Ordentlicher Trackball – für Echtzeitstrategiespiele und damit auch Command & Conquer leider ungeeignet.

GameStar Gesamtnote: 3,3

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 5/98

3D-Kombikarten

Viel Leistung zum günstigen Preis: Diamond Viper V330

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Diamond Viper V330	1,6	330 Mark	10/97	(08151) 266330	sehr schnell, günstiger Preis
2	Elsa Victory Erazor	1,6	350 Mark	10/97	(0241) 6065112	Riva-128-Board für Videofans
3	STB Velocity 128	1,6	350 Mark	02/98	+33 (140) 366717	sehr schnell, TV-Ausgang
4	Miro Magic Premium	1,6	370 Mark	02/98	(0531) 21130	Riva-Board auf Basis der Asus 3Dexplorer
5	Hercules Thriller 3D	1,9	450 Mark	04/98	(089) 89890573	schnell, hervorragende 3D-Qualität
Preistip	Ati 3D Charger	2,8	130 Mark	–	(089) 665150	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	350 Mark	01/98	(0531) 21130	4 MByte Texturspeicher, TV-Ausgang
2	Gi Maxi Gamer 3D	1,7	280 Mark	10/97	(0211) 3380033	sehr schnell, günstiger Preis
3	Diamond Monster 3D	1,7	300 Mark	10/97	(08151) 266330	sehr schnell, ausgereifte Treiber
4	Typhoon 3D Max	1,7	280 Mark	02/98	(06897) 90880	baugleich zur Maxi Gamer 3D
5	Orchid Righteous 3D	1,7	320 Mark	10/97	(0541) 122065	sehr schnell, bestes Loop-Kabel
Preistip	Matrox m3D	2,0	170 Mark	11/97	(089) 61447444	bei speziell angepaßten Spielen sehr schnell

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	(089) 9579081	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	150 Mark	11/97	(06074) 89150	super Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	(089) 9579081	beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Dynamic3D	1,8	250 Mark	02/98	(0211) 3380033	echter 3D-Sound möglich
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	320 Mark	11/97	(02157) 817914	üppige Ausstattung, gute Technik
Preistip	Soundblaster 16 PnP	2,7	90 Mark	–	(089) 9579081	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke

In allen Disziplinen Bestnoten: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	210 Mark	04/98	(01805) 242521	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Teac CD-532 (32fach)	1,6	210 Mark	03/98	(0611) 715854	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	210 Mark	03/98	(02131) 101034	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
4	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	180 Mark	03/98	(02154) 913359	schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
5	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,7	160 Mark	03/98	(01801) 21213	preiswert, gute Vibrationsdämpfung
Preistip	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	80 Mark	–	(01805) 212530	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	900 Mark	03/98	(0611) 715854	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	03/98	(04101) 303313	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	890 Mark	03/98	(04101) 303313	bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	580 Mark	03/98	(01805) 212530	gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	04/98	(0511) 3580221	sehr günstiger CD-RW-Brenner
Preistip	Sony CSP-928E	2,8	520 Mark	–	(02389) 951047	ordentlicher ATAPI-Brenner

Ab dieser Ausgabe können Sie noch mehr Nutzen aus unserem Hardwareführer ziehen: Zusätzlich zu den Top 5 finden Sie in jeder Kategorie unseren Preistip, der eine günstige und dennoch brauchbare Alternative für den kleinen Geldbeutel darstellt.

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.400 Mark	–	(06196) 582800	exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.650 Mark	03/98	(01805) 252586	brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	(02153) 733400	gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.400 Mark	–	(0241) 6065112	guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.200 Mark	11/97	(089) 9000500	niedriger Preis, gute Qualität
Preistip	Acer Acerview 76e	2,6	850 Mark	–	(04102) 488277	für den Preis überzeugende Bildqualität

Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	NEU	(0241) 6065112	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	300 Mark	NEU	(0241) 6065112	bestes 56k-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	NEU	(01805) 671530	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	210 Mark	NEU	(07631) 360300	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	US Robotics Sportster Flash	2,0	300 Mark	NEU	(01805) 671530	gutes Allround-56K-Modem
Preistip	Pearl V.34-3314	2,7	140 Mark	–	(07631) 360300	schnelles 33,6-Kbps-Modem

Gamepads

Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	(0130) 810654	ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	(01805) 672255	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	(04287) 125113	programmierbar, Gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	(089) 54612710	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	(0130) 810654	preiswerter Klassiker, präzise Steuerung
Preistip	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54612710	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	(01805) 672255	überragende Präzision, Topausstattung
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	(02131) 965111	sehr ergonomisch, Präzise Technik
3	Saitek X8-30	2,0	80 Mark	NEU	(089) 54612710	exakter Stick, tolles Throttle
4	Gravis Firehawk	2,0	90 Mark	–	(0130) 810654	ergonomische Grifform, Allroundtalent
5	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	(069) 92032166	sehr stabil, überragende Ergonomie
Preistip	Gravis Analog Pro	2,5	45 Mark	–	(0130) 810654	robuster Allrounder

Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für wenig Geld: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	(02131) 965111	sehr viel Leistung für's Geld
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	(01805) 672255	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	(0271) 4889430	hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	(089) 54612710	programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(0271) 4889430	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 840653	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

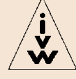
Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Heiko Häusler (hh), Trainee: Rüdiger Steidle (rs)
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Markus Krichel
Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz
Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller
Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)
Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)
International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.
Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.
USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56.
Japan: IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78.
Singapur: IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97.
Taiwan: IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts und Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,
Telefon: 0 89/3 60 86-0
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Verkaufte Auflage (IVW Q 4/97) 201.730
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

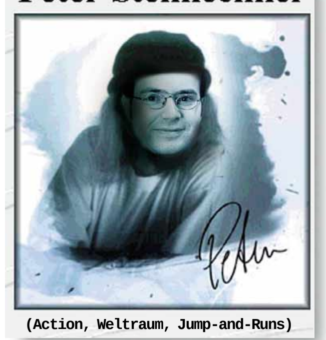
Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Acclaim Entertainment GmbH	13, 49	28, 55	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
ARI DATA CD GmbH	95	30	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
AVM Computersysteme	190	3	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Bachler Computersoftware	98	4	02871/183088	02871/18308631	keine Angabe
Bastei Verlag	27	5	02202/1210	02202/121251	http://www.bastei.de
BMG Interactive	33	31	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
BMM Ges. für moderne Medien	53	32	089/3840740	089/38407416	http://www.bmm.de
Bomico GmbH	11	6	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	85	33	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	137	38	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	42/43	7	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	185/186/187	54	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Computerwoche	140	–	–	–	
Conitec	202	8	07151/980010	07151/980801	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	2. US	45	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	103	47	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	19, 91, 97	35, 36, 37	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	3. US	49	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Deutsche Verlagsges.	111	42	0711/26310	0711/2631292	keine Angabe
Eidos Interactive GmbH	15, 8/9	41, 2	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	62/63	9	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	17	10	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	72/73, 30/31	52, 48	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	127	11	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Heise GmbH Verlag	86	12	0511/53520	0511/5352151	http://www.heise.de
IDG-World Expo	171	58	++1617/5341200	++6172622300	
Interactive Magic	131	61	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	135	14	0190/880099		keine Angabe
Jöllenbeck GmbH	102	13	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magic Bytes	125	60	05241/953333	05241/701875	http://www.magicbytes.com
Magic Line	39	56	030/49998606	030/4911785	http://www.magic-line.de
Magix Entertainment GmbH	66	15	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Media Point	21	16	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	39	17	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Miekro Multimedien GmbH	196	18	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
MLC Hard- & Software	199	53	02841/94260	02841/942623	keine Angabe
MPS Software	80/81	19	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Multimedia Soft	105	–	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medien Verlag	106	20	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	197	21	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
Psygnosis Deutschland GmbH	51	22	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Publix Computer GmbH	122/123	51	0641/9744710	0641/9744720	publix-computer.de
Red Orb	37	27	0521/9665444	0521/9665449	http://www.redorb.com
SMM Software	-	1	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	133	23	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software Com	39	63	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Team 17	47	34	0521/9665444	0521/9665449	http://www.team17.com
TopWare	4. US	24	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	93	–	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Wial Versand	143	25	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	128	26	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
You	205	–	0228/725390	0228/694007	http://www.you.de

Die (Vor-) Letzte

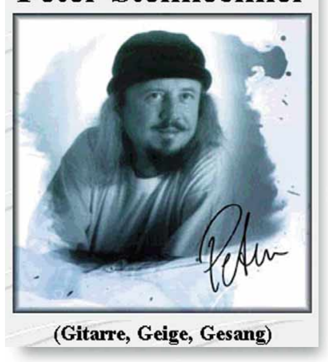
Alm-Dudler

Den Verdacht hatten wir ja immer, daß unser Peter Steinlechner nicht nur heim zu seinem Teddy eilt, wenn er sich am Wochenende schon verdächtig früh verdrückt. Beim Surfen im Internet hat Rüdi den angeblichen Spätaufsteher nun endlich entlarvt: der zieht sich doch tatsächlich heimlich die Krachlederne an und jodelt sich als sogenannter Schürzenjäger auf Open-Air-Konzerten einen ab!



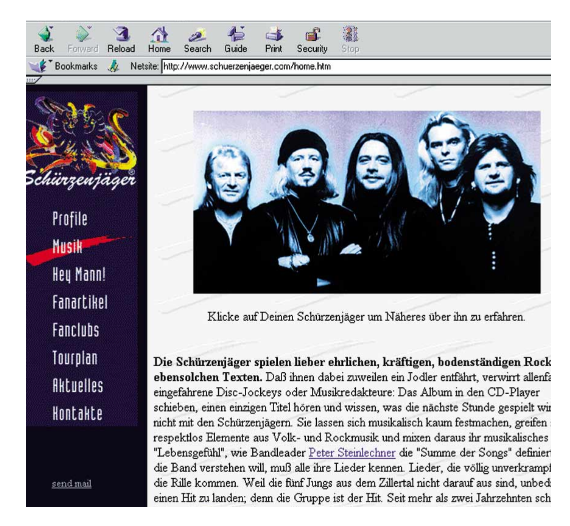
Denken Sie sich die Brille weg, angeklebten Bart, Perücke…

Natürlich versucht Herr S., sich auf eine »zufällige Namensgleichheit« rauszureden – aber da lachen ja die Hühner. Auch wenn er sich Watte in die Backentaschen schiebt, um voller zu wirken, und die Brille durch Kontaktlinsen ersetzt: An seinem Gedudel werden wir ihn erkennen. Wir haben jetzt erstmal Tex Murphy auf den Verdächtigen angesetzt, der ihn rund um die Uhr überwachen wird. Schmink Dir die geplante Welttournee also am besten schon mal ab, Peter.



… und etwas Schminke dazu: eindeutig derselbe.

Und wehe, Du kommst auf die Idee, in den Redaktionsräumen zu singen – Redakteure singen nicht! CG



Erwischt: Unser Redakteur Peter Steinlechner bei seinem illegalen Nebenjob als alpenländischer Austro-Popstar.

Martialisch

Daß Action- und Strategiespiele umso besser bewertet würden, je brutaler oder martialischer sie daherkommen, ist ja nun wirklich nur ein Gerücht. Bei den Herstellern scheint es sich allerdings auszubreiten, denn neuerdings werden immer mehr Testmuster in militärischer Verpackung oder mit tarnfarbener Beilage geliefert…



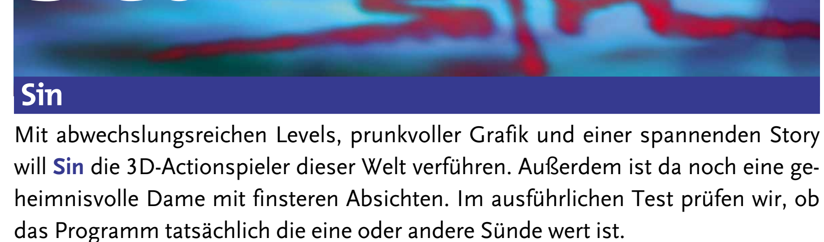
Armer Action-Redakteur: Wenn das mit den Giveaways so weitergeht, kann sich Michael bald nur noch in der Bundeswehrkantine sehen lassen.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze - Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Im nächsten GameStar

Im Mai schlagen nicht nur die Bäume aus, sondern auch der GameStar zu...





Sin

Mit abwechslungsreichen Levels, prunkvoller Grafik und einer spannenden Story will **Sin** die 3D-Actionspieler dieser Welt verführen. Außerdem ist da noch eine geheimnisvolle Dame mit finsteren Absichten. Im ausführlichen Test prüfen wir, ob das Programm tatsächlich die eine oder andere Sünde wert ist.

Extrem vorsichtig kündigen wir zum x-ten Mal **StarCraft** an. Blizzards wöchentliches »nächste Woche kommt's sicher« entlockt uns nur noch schallendes Gelächter – zum Redaktionsschluß existierte noch immer keine testfähige Version des Echtzeit-Spiels.

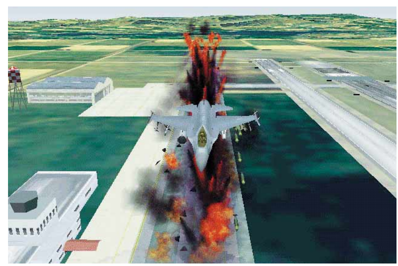
Command & Conquer 3

Mit einem echten Knaller können wir im nächsten Heft aufwarten: Jörg Langer ist bei Westwood zu Besuch und bringt umfangreiche Infos zum dritten Teil der Echtzeit-Legende **C&C**. Was **Tiberian Sun** technisch drauf hat, und was es neues bietet, lesen Sie im nächsten GameStar.



Falcon 4.0

Mit extremem Realismus will der Altmeister unter den Flugsimulationen auch Ende der 90er wieder neue Standards setzen. Wir werden uns für Sie ins Cockpit schwingen und in einem ausführlichen Test berichten, ob **Falcon 4** in bisher unerreichte Wertungsregionen aufsteigt.



Rebellion

Die Rebellen schlagen zurück: LucasArts' erstes Strategiespiel im **StarWars**-Universum soll neben komplexen Schlachten und Rollenspiel-Elementen gegen das Imperium auch Videoschnipsel aus den Filmen enthalten.



Voodoo 2

3Dfx hat mit dem Voodoo-2-Chip das momentan heißeste 3D-Eisen im Feuer. Wir klären nächste Ausgabe, welches Modell das beste ist, wieviel Speicher Sie wirklich brauchen und vor allem, ob Spiele damit tatsächlich noch mehr Spaß machen.



Und zusätzlich...

... erwarten Sie in GameStar 6/98 wieder viele Tips&Tricks, aktuelle Previews und kritische Testberichte.



GameStar CD-ROM

Auch auf unsere nächste CD kommen wieder die besten spielbaren Demos, selbstproduzierte Spiele-Videos und natürlich GameStar-TV, Folge 9. Dazu als Service für Sie viele Treiber, Patches, Utilities, Tools.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.